ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

4
ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ИГРОМАНИЯ
БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 4

Библиотека журнала «Игромания»
Москва, 1999

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 4. — М., 1999. — 384 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0078-3

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера. Приведены коды, пароли и секреты для 56 игр.

Лучшие компьютерные игры

Выпуск 4

Выпущено фирмой «Астрея», ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 16.04.99. Формат 70 x 100 1/16 Печать офсетная.
Печ. л. 24. Тираж 10 000 экз. Заказ 169

**Отпечатано с готовых диапозитивов
в типографии ИПО Профиздат
109044, Москва, Крутицкий вал, 18**



СОДЕРЖАНИЕ

BALDUR'S GATE

РАЗРАБОТЧИК	**Bioware**
ИЗДАТЕЛЬ	**Interplay**
ВЫХОД	**декабрь 1998 г.**
ЖАНР	**RPG**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-166, 16Mb**

ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ	**10**

Стопроцентный хит, всем любителям RPG купить обязательно!

Игру ждали, ждали долго. Очень долго, если учитывать, что, начиная с зимы 1996 года, мы были уверены ребятами из Interplay, что игра вот-вот выйдет. Одно дело знать, что ровно через год выйдет хит, и быть спокойным до самого последнего дня, а другое дело — целый год лазить по десяткам сайтов, где всякие Рэи Музики и Крисы Паркеры уверяли, что игра практически готова, осталось чуть подправить, и всё... Но! Мы получили действительно то, что ждали, то есть игру года, игру-победительницу. Победителей, как известно, не судят, поэтому слегка пожурим разработчиков за нагнетание нетерпения и радужных ожиданий в широких рядах любителей RPG и перейдем собственно к характеристике игры.

Хотя и характеризовать нечего, ведь, как известно, трудно сказать что-то очень полезное при описании безусловных хитов. Музыка хороша, звук тоже, что вы и почувствуете с первых же минут игрового процесса. Графика, конечно же, достойна всяческих похвал. Особенно детализация существ, величественность разнообразных видов: шумные водопады, огромные замки, таинственные руины, затерянные храмы. Каждый более-менее заметный волшебный предмет имеет свою предысторию, а каждый персонаж в вашем отряде имеет богатую биографию, манеру поведения, привычки и моральные убеждения. Любая вещь, надетая на персонаж, изменит его внешний вид. Легко заметить даже, длинный или короткий меч в руках у героя, а также то, магический он (по бледноватому мерцанию или красноватой рукоятке) или нет. Также продуманы места нахождения предметов: из маленькой летучей мышки ну никак и никогда не выпадет полная металлическая кираса. А вот из тел лучников вы достаете стрелы, маги любят брать в дорогу посох и свитки, а Дриззт — темный эльф — носит свои любимые зачарованные ятаганы и знаменитые +4 доспехи.

Но и на солнце есть пятна: игра не очень большая, и вряд ли вы будете резаться в неё обещанные разработчиками 100–120 часов, а пройдёте, скорее всего, за неделю, если глубоко озаботитесь проблемами спасения мира от нехватки железа. Мало необязательных к исследованию подземелий, что вряд ли понравится поклонникам RPG, любящим побегать по подземельям не только не ради желания продвинутся по сюжетной линии, а также чтобы и себя показать, и на монстров посмотреть. Мало оперативного простора для полноценного приключения, которые мы имели

в Daggerfall. Мало карт, а те, что есть, достаточно быстро обходятся и осматриваются. Мало, конечно, для поклонников почти бесконечных похождений в мире RPG, о которых и идет речь. Впрочем, настольные ролевики всегда будут объемней и достоверней своих компьютерных собратьев, и журить за некоторую укороченность BG будет все-таки неверно. Также не стоит особо расстраиваться из-за массы мелких деталей игры, которые не соответствуют всем канонам системы AD&D.

У вора исчезла способность карабкаться по стене без веревки, а способности прятаться в тень (аналог невидимости у мага) и бесшумно ходить слились в единый навык Stealth. Баланс магических заклятий, как и их свойства, подверглись существенным поправкам. Клирические заклинания лечения теперь восстанавливают максимально возможное по правилам AD&D число хит-пойнтов, что делает их в два раза эффективнее.

Некоторые находки из предыдущих игр с сюжетами о драконах и подземельях не были здесь использованы: в том же Eye of the Beholder во время сна клирики автоматически лечили раненых товарищей, а сон шел до полного излечения группы. Уж явно не по 8 часов, как в BG, когда нужно проснуться, десяток раз ткнуть на заклинание лечения, а затем на столько же раз на товарища и снова спать (хотя, если поставить Heal Light Wounds на «горячую» клавишу, то проблема немного потеряет остроту). Нехороша и ситуация с сохраненками: сохранив игру, вы будете неприятно удивлены появившимися из пустоты тварями, причем, иногда очень сильными. А так как обычно часто сохраняются, когда дела идут не очень хорошо, а здоровье подопечных очень близко подходит к нулевой отметке, то разбираться с новой ордой тварей будете на последнем издыхании.

Есть места (и их много), где спать вообще нельзя, а во второй части вышеупомянутого EOB было всего одно такое место. Поэтому нужно запастись терпением, запретить себе снижать уровень сложности боев и постараться держать при себе пару мощных посохов «на черный день». Посохи, кстати, не перезаряжаются, а почему — тайна сия велика есть. Ещё один момент — большинство квестовых вещей у вас беспощадно будут отбираться, и самое обидное заключается в том, что вещи эти бывают очень полезны или дороги.

Однако игра удалась, и труженики из далеких канадских далей не зря ели свой хлеб. Некая укороченность игрового процесса скрасится уже давно объявленными дополнениями к первой BG и ожидаемыми вторыми и третьими частями (обещают, что дополнения и продолжения вместе с первой частью займут 25 компакт-дисков!). А изменения в оригинальной AD&D'шной системе милостиво спишем на устремления сбалансировать игру, хоть и в ущерб устоявшимся правилам.

Из огромнейших плюсов игры можно назвать паузу, великого Друга и Помощника всякого приключенца в мире Baldur's Gate. Нажимаете Пробел и спокойно отдаете приказы, обдумываете тактические ходы, пьете кофе и разглядываете фигурки монстров. В опциях можно поставить автоматическое включение паузы в зависимости от различных условий: ранения, смерти персонажа, конца раунда и т. п.

Хороша проработана атмосфера путешествий, интересно развивается сюжетная линия. История с главным героем, у которого, оказывается, был весьма любопытный папаша, достаточно оригинальна. Приятна и возможность завалить Дриззта, дроу-рейнджера (между прочим, героя старой компьютерной RPG Menzaberronzan), чтобы сбить с него геройскую спесь (ну, не нравится он мне, не нравится!). Так что, независимо от наших мелких придирок, свою «десятку» Baldur's Gate имеет почти без всяких натяжек.

ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Полностью разложить по полочкам процесс создания героя в системе AD&D довольно сложно — на это потребуется половина журнала, если не больше, а поэтому ограничимся несколькими полезными советами по созданию героя именно в Baldur's Gate. Во-первых, пол, изображение, имя и внешний вид абсолютно никакой роли не играют, поэтому уделите им минимум вашего внимания. Во-вторых, крепко обдумайте выбор расы. Я советую остановить ваше внимание на людях, так именно им доступны все классы, а значит, они более настраиваемы. Высокая сопротивляемость эльфов или хафлингов к магии, конечно, может пригодиться, но серьезные магические битвы начнутся примерно к середине игры, а там волшебники не тратят свое время на заклинания первого уровня Charm и Sleep. Что же касается гномов и дварфов, то магии они почти не научены, хотя из дварфов и получаются хорошие воины. А в целом выбор расы очень сильно зависит от выбора профессии: если нацелились на магию, то берите человека; воинские искусства — дварф; рейнджер или вор — эльф или полуэльф. Профессия. Берите или мага, или воина. Рейнджер или паладин вызывают достаточно хлопот в управлении: стал берсерком от испуга, убил спящего человека или беззащитного прохожего и потерял от такого преступления свои способности, то есть стал падшим рейнджером или паладином... А специальных квестов для восстановления былого статуса не предусмотрено. Вор же дается в качестве компаньона прямо в самом начале игры, и иметь двух воров в одной команде — это, мягко говоря, неразумно. Бард вообще не стоит упоминания — им хорошо отыгрывать различные ситуации в настольной сессии, но в бою именно в BG он совсем плох. Брать в дорогу в качестве главного героя клирика или друида вряд ли нужно, так как они достаточно часто встречаются в качестве потенциальных участников партии, кроме того, в бою они хуже бойца, а другие свои таланты в полной мере раскрывают лишь при достижении четвертого-пятого уровня. Вот тогда появляются скелеты, вызовы молний и прочие эффектные приемы.

Выбрав путь магии, делайте ставку на магов-специалистов (Specialist mage): достигнув нового уровня, они получают не одно заклинание, а два, да и свои заклинания лучше знают. Другой момент: начинаете игру вы с двумя заклинаниями, а не с одним — почувствуйте разницу. Есть у специалистов и недостатки. Они не могут применять заклинания противоположной сферы, например, нашему Necromancer'у была недоступна сфера Illusion, что, впрочем, ему стало абсолютно безразлично, когда в отряд вошел маг-Enchanter по имени Xan. Как результат, у обоих магов было повышенное количество заклинаний по сравнению с обычными волшебниками. К тому же они дополняли друг друга, так как один всегда знал то, что не знал другой.

Воин удобней в битве, но, на наш взгляд, очень скучен, поэтому мы ограничились лишь одним таким в своей команде, чтобы его толстая шкура прикрывала магов, пока они быстро-быстро жестикулируют и говорят по латыни. В защите вора и волшебников и состоит функция как паладина, так и воина, на большее они способны только при встрече с противником, который их слабее. Правда, по устоявшейся традиции начинать новую игру воином легче, так как маги в этот момент очень слабы и их надо лелеять и холить, пока они не получит хотя бы третий уровень. А в рукопашной схватке махать кинжалом или посохом магу как здоровье не позволяет, так и неспособность брать в руки серьезное оружие или надевать что-нибудь тяжелее робы или плаща.

В общем, всё просто: если хотите сначала помучиться, а потом чувствовать себя королем, когда враги поджариваются на вызванном вами огне, то выбирайте мага.

Если вначале игры хотите чувствовать себя почти королем, а потом поджариваться на магическом огне (хе-хе), то ваш человек — воин. Многое зависит от вашего терпения и стиля боя.

Alignment, он же характер героя. Как известно, каждый значимый персонаж в мире AD&D имеет свой Alignment, который можно перевести как «мораль», «характер», «система ценностей» и т. п. Характер в BG определяет отношения между героями в команде и их реакцию на действия главного героя. Выбор характера немного ограничивается выбором профессии (к примеру, паладин — только добрый и законопослушный), но только немного, так как и некромант может быть и добрым, и законопослушным. Немного странно, не правда ли? Настоятельно рекомендую либо поставить Lawful Neutral или Neutral Good, так как у героев, которых легче всего найти, как правило, сходный полунейтрально-полухороший характер, а значит, вас они всегда поймут и стычки в группе станут редкостью (если вообще когда-нибудь произойдут). В любом случае старайтесь долго не держать в своей команде героев с противоположными характерами: добрых и злых, законопослушных и хаотических. Рано или поздно произойдет стычка, в которой одна часть группы будет сражаться против другой — страшное зрелище. Также злые товарищи не любят, когда репутация группы становится очень высокой, как и добрые не захотят быть в группе, если начнется массовое убиение беззащитных людей. Abilities, они же основные характеристики героя. Покидайте кубики (Reroll) полминуты, сохраните самый лучший результат (Store) и покидайте кубики ещё минуту. Если результаты будут хуже, то восстановите сохраненные старые (Recall) и распределите характеристики, уменьшая одни, чтобы повысить другие. Магу нужен высокий показатель ума (Intelligence) — повысьте до 18, выносливости (Constitu-tion) — до 18, ловкости (Agility) — до 16—17. Нужна и неплохая сила (Strength) — 15—17, чтобы мог таскать тяжести. Про харизму (Charisma) можете забыть, она особо магу не нужна. В вашем отряде будет ещё люди с высокой харизмой, которые и станут вести переговоры с NPC. А вот с мудростью (Wisdom) не так-то просто. Во-первых, она нужна некроманту, во-вторых, от неё зависит сопротивляемость некоторым заклинаниям (тем, что действуют на разум), да и показатель Lore несколько повысится. Что касается воина, то максимально увеличьте его силу, выносливость и ловкость в ущерб уму, мудрости и харизме. Если уж решитесь играть жрецом или друидом, то обязательно поднимите до максимума мудрость: для них это очень важно, чтобы получить дополнительные заклинания. Далее идут воинские умения (Proficiencies). Количество звездочек, выделяемых персонажу, зависит от выбранной профессии: у мага — одна, а у воина — четыре. Магу советую дать в умения Small Sword, чтобы он получше орудовал кинжалом. Воин пусть тратит две звезды на Bow и две — на Large Sword. Axe, Spear и Spiked Weapons отвергайте сразу, навсегда и для всех героев, если не любите экзотики. А вот клирику и друиду подойдут и Blunt Weapons, и Missile Weapons. У нас в команде на ранних этапах и воин, и друид, и воровка вначале атаковали противника огнем из луков и метательными стрелками, а только затем добивали его оружием типа молота или мечей в рукопашной схватке. То есть можно прекрасно обойтись без специальных лучников-рейнджеров собственными силами, если вовремя менять оружия в кармане героев. Не забывайте, что впоследствии при повышении уровней вам будут выделяться дополнительные звездочки для роста воинских умений. И воин шестого уровня станет Мастером длинных клинков, если загонит в них дополнительные две звезды к имеющимся двум.

Далее у магов идет меню выбора заклинаний, которые он будет знать в начале игры. У специалиста есть три заклинания, а у обычного мага — два. Советую взять

боевые спеллы вроде Magic Missile и Chromatic Orb, но не те, что можно получить почти сразу в ходе пролога или начала первой главы (типа Armor, Identify, Infravision и некромантических заклинаний). Следующее меню посвящено выбору заклятий из списка известных вам, которые на данный момент запомнит маг. Впоследствии вы сможете запомнить любые другие заклятья, стоит только войти в волшебную книгу, произвести нужные изменения и непрерывно проспать 8 часов.

BROTHERS IN ARMS

Наиболее оптимален, на наш взгляд, следующий классовый состав отряда: воин (Khalid), друид/воин (Jaheira), два мага-специалиста (одним должен стать Xan — у него есть Moonblade, самое лучшее оружие ближнего боя для мага), клирик и вор (Imoen). Постараюсь объяснить.

Пользоваться магией нужно умеючи, и надо научиться вовремя отводить магов от опасностей. Поэтому не берите в команду более двух магов, но и познаний одного тоже будет недостаточно, так как заклятья имеют свойство очень быстро заканчиваться. Если у вас есть два мага-специалиста разных школ, то при определенном раскладе их заклинания дополняют друг друга (например, главный герой-некромант и маг-Enchanter). Кроме этого, у двух специалистов количество заклинаний почти равно количеству заклинаний у тех «обычных» магов. Идем дальше. Магов прикрывают воины, иначе тем долго не продержаться, ведь бойцы они неважные. Учтите, если магу достанется сильный удар, то он потеряет заклинание, которое в данный момент использует. Независимо от того, как удачно дерется воин, его все равно ранят, а значит, нужны целители-клирики или друиды. Конечно, можно поспать, и тогда здоровье каждого персонажа поднимется на единицу (если сон не был прерван), но таким путем лечиться очень долго. Нужно поспать, использовать целебные заклинания клириков/друидов и снова поспать — вылечитесь очень быстро. К тому же духовная магия жрецов бывает не менее полезной, чем чистое волшебство колдунов. Тот же Animate Dead — без него почти не обойтись.

Итак, один клирик обязательно должен быть в команде плюс воин и два мага-специалиста. Осталось ещё два свободных места. Одно из них займет вор, вернее, воровка Имоен. Без вора в мире Baldur's Gate никуда, это вам не Dark Sun, где вор был не нужен. Вор прячется, что позволяет бить дальнобойной магией по оппонентам, которые вас не видят, и убегать от стражников, заставших вас за воровством из чужого дома. Вскрытие замков также важно, особенно во второй половине игры. Развитое умение воровства помогает легко обчищать карманы прохожих и быстро богатеть; если наворовать побольше дорогих предметов из магазина, а затем их тут же продать, то можно почти не нуждаться в деньгах. Воровская способность нахождения ловушек по сравнению с предыдущими навыками менее важна, поэтому развивать её стоит в последнюю очередь. При каждом повышении уровня вору дается 20 очков, на которые он может поднимать на нужное ему количество процентов одну или сразу все свои способности. Рекомендую сначала все очки от двух-трех уровней вложить в развитие навыка взлома замков и перемещения в тень. Практика показала, что выше 100 процентов способности поднимать неразумно — в этом случае переходите на развитие других навыков.

Также вор имеет хитрый и подлый приемчик под названием «Удар в спину» (Backstab). Конкретно в Baldur's Gate он применяется так: переходите в тень и бейте врага. Если удар был удачным, то будет нанесён повышенный (двойной или тройной — в зависимости от уровня) урон, причем неважно, был нанесён удар в спину или в лицо, главное, чтобы вор был в тени. Естественно, применять удар в спину

можно против большинства врагов, за исключением тех, у которых спины нет по определению — слизняк, например. Прятаться в тени полезно и при взломе сундуков в домах — иногда появляются стражники и уличают вас в воровстве. Если это ребята из Flaming Fist, то откупаться бесполезно и даже вредно — ухудшите репутацию. Есть два пути: нагрубить и убежать из дома на улицу, так как стражники не умеют выходить или входить в дома, или спрятаться вором в тень и просто уйти.

В Берегосте, в магазине Thunder Hammer, обязательно прикупите вору Shadow Armor. Это наилучшие доспехи из всех доступных для воровской профессии, они прибавляют 15 % к перемещению в тень. Стоят они, конечно, дорого — около 15 000 монет, но даже такие расходы себя быстро оправдают. В том же магазине можно прикупить и не менее дорогие уникальные предметы типа арбалета Скорости (бойцу) или ядовитого кинжала (лучше всего магу), на которые стоит разориться, как только появятся хорошие деньги.

Воин. Самое главное для него — максимально развить свой АС и THAC0 и получить мощное магическое оружие. АС (Armor Class — уровень защиты) достигается за счет высокой ловкости, надетой брони и дополнительных штучек: амулетов, колец, щитов и т. п. Чем меньше АС воина, тем труднее попасть по нему. АС в BG может очень сильно варьироваться: от плюс 13 до минус 11. Последнее значение, как вы понимаете, наилучшее для вашего героя, а первое — наихудшее. Думаем, стоит написать, как можно достичь АС в —10 ед.; внимательно прочтите, если хотите создать непробиваемого воина со свойствами танка. Воину удалось достичь отметки —10 АС благодаря Full Plate mail, щиту +1, кольцу защиты +2, шлему Балдура (+1 к защите), ятагану +5 Defender Twinkle (+2 к защите) и наручням Ловкости (увеличение ловкости до 18 равно защите +2 в случае с Калидом).

THAC0 (To Hit Armor Class 0 — пробивание вражеской защиты со значением АС 0) определяет, насколько успешно персонаж сможет найти незащищенное место в доспехах врага и нанести туда удар. Чем меньше THAC0, тем лучше — он определяется умением владеть определенным оружием (proficiencies), показателем силы и классом героя, а также некоторыми артефактами, влияющими на THAC0. Самому умелому герою — воину — удалось достичь THAC0 в 7 ед., а вот у мага Ксана к концу игры он был равен 14.

Оружие. Самым полезным, безусловно, является магическое, но оно попадается не так часто, а посему на первых порах нужно обходиться обычным. Советую дать воину длинный меч (long sword) или полуторку (bastard sword), а вот про двуручники придется забыть, если желаете носить щит. Большой щит тем более полезен, так как он не только увеличивает АС на единицу, но и дает единицу к защите от стрел.

И ещё несколько наблюдений по поводу мультиклассовых персонажей. Эта радость по правилам AD&D недоступна людям, и её действие заключается в следующем: весь опыт, получаемый персонажем, делится на две (а может, и на три) равные доли, которые идут двум (или трем) профессиям-классам. Таким образом можно получить человечка с навыками воина/вора/мага (и т. п.), что очень приятно. Но, к сожаленью, повышать свой уровень тот самый специалист на все руки будет намного дольше героя с одной профессией, да к тому же будут учитываться ограничения той или иной профессии.

Воин/вор/маг, к примеру, сможет носить тот же уважаемый мною Full Plate Mail, но вот воровские способности он при этом потеряет и магией пользоваться не сможет. Посему придется снять доспехи и идти в бой или вообще без брони, либо с совсем слабенькой. То есть воин будет явно никудышный, а маг и вор тем более, так как его сверстники одного класса уже будут более опытны и опередят универса-

ла в своей профессии на уровень, а то и два. А вот двуклассовость все же имеет свои плюсы и некоторое применение: если нужно взять в команду какую-либо профессию, но при этом на специалиста в ней нет места в партии. Стоит взять Джахейру, воина/друида, так как чистый друид вам не нужен (он во многом дублирует клирика), но иметь некоторые его спецспособности вам хотелось бы. А воин/друид будет вам и неплохим бойцом, и природные знания у него есть.

Итак, классовый состав уяснен, а также и проблема различных характеров (Alignment) героев. Ведь все в нашей тщательно подобранной компании придерживались трех моделей поведения: клирик Branwen и друид/воин Jaheira — True Neutral, маг Xan и маг Specialist — Lawful Neutral, воин Khalid и вор Imoen — Neutral Good. То есть ругани, а тем более драк в такой компании никогда не наблюдалось: и классовый состав оказался сбалансирован, и характерами герои сошлись.

И ещё один совет. Перетаскиванием иконок героев вы определяете лидера группы. Правило тут одно — чья физиономия находится на самом верху, тот и главный. Именно от харизмы лидера зависит отношение к вашей группе и уровень цен в лавках. Поэтому лидером должен быть персонаж с наивысшим в отряде уровнем харизмы, хотя лидерство и сделает его привлекательной мишенью для монстров. Твари больше обращают внимания на вожаков партии: обычно они идут первыми, а уж затем двигаются остальные.

Ниже приведен перечень всех потенциальных кандидатов на вакантное место в вашем отряде. Начальный уровень у таких союзников будет равен среднему уровню героев вашей команды. То есть чем круче ваши ребята, тем большего уровня будут становиться новые союзники. Запомните также, что некоторые NPC ходят парами, и если выгнать одного из них, то уйдет и второй. К счастью, если послать ненужный персонаж на верную смерть и его убьют, то проблема с ненужной личностью легко решится, а его друг/подруга останется с вами. Следующие NPC неразлучны: Xzar и Montaron, Jaheira и Khalid, Minsc и Dynaheir, Eldoth Kron и Skie.

СОВЕТЫ

Вести разговор нужно очень внимательно. Конечно же, с врагами слишком галантными быть нельзя, так же, как и не нужно ссориться с возможными союзниками или людьми, просто желающими помочь. В разговоре с незнакомцами не грубите и выбирайте самую вежливую фразу из всех доступных.

В храмах можно лечиться, убирать болячки, воскрешать покойных и делать пожертвования. Как правило, лечиться в них дороговато — лучше поспать несколько ночей в гостинице рядом. Болячки убирать тоже вряд ли нужно будет, ведь обо всех проклятых вещах мы предупреждаем, да и вы никогда не будете надевать или брать в руки вещь, не опознав её предварительно с помощью Identify. Опознавание можно и провести в магазине за 100 монет, но лучше экономить деньги и доверить проведение процедуры вашим магам.

Воскрешать покойных довольно дорого, хотя нам это было безразлично. Если вы выигрываете битву, то смертей можно избежать; ежели проигрываете, то лучше отступить и вернуться к обидчикам позднее, набрав несколько уровней и раздобыв снаряжение получше. И всегда можно загрузить предыдущую сохраненку, если дела уж совсем плохи... Опасайтесь смерти главного героя — в этом случае никто вам его восстанавливать не даст.

Пожертвования нужно делать осторожно. Они дают немного любопытной информации, но обычно не очень ценной. Если сразу пожертвуете крупную сумму золотых, то получите улучшение репутации. Однако, если дадите такую сумму, кото-

рая чуть-чуть не дотягивает до прибавления единицы к репутации, то вы ничего не добьётесь даже при пожертвовании второй раз недостающей суммы.

Умение максимально эффективно и плотно забивать рюкзаки героев — это настоящее искусство. Очень сложно решить, что выбросить, а что оставить, что стоит носить с собой на «черный день», а что может и вовсе не пригодиться. Рекомендую раз в два часа игры устраивать пятиминутную ревизию сумок всех персонажей. Во-первых, находите и продавайте все драгоценности и подобные вещи, в суматохе забытые где-то в дальнем углу. Во-вторых, вовремя перекладывайте стрелы и камни в освободившиеся слоты для них, чтобы освободить место. Также находите все бутылки одного типа и собирайте их в одну упаковку. Последнее не так легко, как кажется, ведь разнообразных напитков и зелий — десятки видов, и вскоре ими будет забита добрая половина места в инвентаре героев. Самое смешное, что если у героя есть один напиток определенного вида и вы дадите ему ещё один такой же, то вы получите два места, предназначенных под эти напитки. То есть вещи одного типа даже в рюкзаке одного героя друг в друга автоматически не складываются — это нужно делать самому! Порой такой «микроменеджмент» надоедает жутко, особенно во второй половине игры, когда этим занимаешься достаточно часто. Вот если бы все предметы одно типа сразу сами складывались друг в друга, понимаешь...

Сон. Чтобы отряд поддерживал максимальную боеспособность, нужно периодически отсыпаться. Восемь часов непрерывного сна всегда восстановят потраченные заклинания клириков и магов. Однако часто сон прерывается, магия не восстанавливается и появляются новые враги. Чтобы обезопасить себя от таких вот вмешательств в отдых героев, лучше всего спать в гостиницах. Есть и другой вариант: отдыхать в безопасных местах, к примеру, на мосту в Baldur's Gate. Даже в богатой на монстров области можно безопасно спать, если встать около её кромки. Если появятся монстры, просто перейдите в другую область.

Скрипты, то есть заданные модели поведения. Общий совет таков: не стоит овчинка выделки, не пользуйтесь. Серьезную битву нужно проводить самому, периодически вызывая паузу и отдавая ценные указания. Простые сражения, когда ваше преимущество очевидно, тем более не требует скриптов — их можно проводить без паузы и всяких предосторожностей. Приведу в качестве примера игровую ситуацию: вор ушел в тень и направился к толпе гноллов, чтобы открыть их для огненного шара мага. По скрипту, увидев врага и остановившись, вор принялся стрелять или пошел в рукопашную, чем открыл себя. Гноллы тут же побежали к нему, а в это время файрболл мага ушел в никуда, за их спины. Вора забили, да и маг далеко не ушел. Мораль такова: вор без скрипта остался бы в тени и не привлек бы к себе внимания, а вот огненный шар попал бы в цель и все закончилось бы для вас хорошо.

Другой вариант. На вас напали хобгоблины, а у вашего лучника экипированы магические стрелы +2. Вот он и потратит их все на тварей, если вы не успеет вырвать их из рюкзака персонажа. А если завязалась рукопашная, а ваш стрелок имеет на вооружении взрывающиеся стрелы и палит в самый центр заварушки? Перед глазами стоит превеселая картина: огромный круг огня, крики, стоны раненых и половина ваших ребят в глубоком нокауте. С магом ситуация ещё хуже: представьте, он кинул определенное скриптом заклинание, а вам нужно было совсем другое, вот и ждите теперь, пока маг отдохнет, и не пропустите тот момент, когда он захочет применить следующее заклинание. А то будете ещё ждать, отвлекаясь от всех других героев.

Можно, конечно, посидеть часик-другой за детальной разработкой нужных вам условий в скриптах, но все жизненные ситуации не предусмотришь, это просто не-

возможно из-за их разнообразия. Посему даже ваши собственноручно составленные скрипты могут в любой момент вас подвести. Хотя идея со скриптами действительно хорошая, да и реализация отличная, ведь вам предоставляются уже готовые модели поведения для каждого героя, но... Все надо делать самому, так оно надежней будет. Пауза — это лучший скрипт.

ТАЙНАЯ СИЛА

Каждый магический предмет с защитными или атакующими функциями характеризуется определенной цифрой после знака «+». Бывают пять градаций таких плюсов: от самых слабых предметов с +1 до супермощных +5. В BG магические вещи встречаются достаточно редко по сравнению, скажем, с Diablo. Всего в игре присутствуют порядка полусотни вещей с +1, около двадцати предметов с +2 и десять-двенадцать с +3 и выше. Впрочем, выше вещей с +3 немного — мифриловая кольчуга +4 Дриззта и его же +5 ятаган Twinkle. Поэтому нужно лелеять и холить +2 вещи, а +1 обязательно брать с собой с тел поверженных недругов и продавать за большие деньги. Некоторые магические вещи прибавляют определенный процент к защите от магии. Это плащ основателя города Baldur's Gate по имени Балдур (+25 %) и роба архимага (+5 %). Учтите, что сопротивление происходит ко всей магии без исключений. Так что не удивляйтесь, если Cure Serious Wounds клирика был потрачен впустую, просто сопротивление мага оказалось сильнее. То есть при лечении обязательно снимайте такие штучки и не пейте специальные напитки сопротивления магии просто так. Некоторые расы имеют врожденную сопротивляемость

Имя	Раса	Класс	Характер
Ajantis	Человек	Паладин	Lawful Good
Alora	Хафлинг	Вор	Chaotic Good
Branwen	Человек	Клирик	True Neutral
Coran	Человек	Боец/Вор	Chaotic Good
Dynaheir	Человек	Invoker	Lawful Good
Edwin	Человек	Conjurer	Lawful Evil
Eldoth Kron	Человек	Бард	Neutral Evil
Faldorn	Человек	Друид	True Neutral
Garrick	Человек	Бард	Chaotic Neutral
Imoen	Человек	Вор	Neutral Good
Jaheira	Полуэльф	Боец/Друид	True Neutral
Kagain	Дварф	Боец	Lawful Evil
Khalid	Полуэльф	Боец	Neutral Good
Kivan	Эльф	Рейнджер	Chaotic Good
Minsc	Человек	Рейнджер	Neutral Good
Montaron	Хафлинг	Боец/Вор	Neutral Evil
Quayle	Гном	Illusionist/Клирик	Chaotic Neutral
Safana	Человек	Вор	Chaotic Neutral
Shar Teel	Полуэльф	Боец	Chaotic Evil
Skie	Человек	Вор	True Neutral
Tiax	Хафлинг	Клирик/Вор	Chaotic Evil
Viconia	Темный эльф	Клирик	Neutral Evil
Xan	Эльф	Enchanter	Lawful Neutral
Xzar	Человек	Necromancer	Chaotic Evil
Yeslick	Дварф	Боец/Клирик	Lawful Good

к магии — вам встретится жрица из темных эльфов, с врожденным 50 % Magic Resistance. Брать её не советую, так как с тем же лечением потом намаетесь, хотя и половина вражеских заклинаний будет по ней мазать. Ещё раз о робе архимага — существует три её вида: для злых, добрых и нейтральных магов. Последние два типа продаются в High Hedge, а вот для злых магов найдёте робу, убив Даваерона — повелителя шахт около Тенистого леса. В любом случае купите или найдите робу для вашего любимца, ведь она является самой лучшей доступной одеждой для мага.

Для наилучшего результата магию нужно применять в комбинациях. Самая наглядная — Animate Dead и Stinking Cloud. Вы кидаете в толпу врагов кислотное облако, в котором они задыхаются и теряют сознание, и вводите скелетов с иммунитетом к этому заклятью. Все! Просто методично убиваете лежачих и празднуете победу. Очень полезно против групп магов и опасных монстров типа базилисков. Да, на тех же скелетов не действует ни взгляд базилисков, вызывающий окаменение, ни очарование от нимф и вредоносных магов, ни заклятья сна, так что кидайте скелетиков на самые опасные участки боя. Другая комбинация: Mirror Image и Fireball. Огненный шар очень опасен для ваших героев и требует грамотного прицеливания и упреждающей стрельбы. Ведь большинство монстров сразу же идут на сближение, и кидать по ним файрболлом бывает очень непросто. Поэтому создайте зеркальное изображение мага, пошлите его вперед к толпе тварей и кастуйте огненный шар прямо на мага! Как только монстры добегут до вашего колдуна, он и скастует искомый Fireball. Причем мага он не затронет, а лишь уничтожит его зеркальное изображение, а вот тварям мало не покажется. Если кто и выживет, то мигом

Местонахождение (область)	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Особ. способности
Хижина под BG	17	13	16	12	13	17	
BG: Hall of Wonders	8	19	12	14	7	10	
Carnival	13	16	15	9	16	13	Spiritual Hammer
Cloakwood1	14	20	12	14	9	16	
Gnoll Stronghold	11	13	16	17	15	12	Slow Poison
Nashkel	9	10	16	18	9	10	
Cloakwood3	16	12	15	13	10	16	Создание отр. стрел
Cloakwood3	12	15	11	10	16	15	Summon Dread Wolf
Beregost	14	16	9	13	14	15	
Восток от Candlekeep	9	18	16	17	11	16	
Friendly Arm Inn	15	14	17	10	14	15	
Beregost	16	12	20	15	11	8	
Friendly Arm Inn	15	16	17	15	10	9	
High Hedge	18/12	17	14	10	14	8	
Nashkel	18/93	15	15	8	6	9	Berserk
Восток от Candlekeep	16	17	15	12	13	9	
На мосту в BG	8	15	11	17	10	6	Invisibility
Маяк	13	17	10	16	9	17	Charm Animal
Восток от Temple	18/58	17	9	14	7	11	
Поместье Entar Silvershield в BG	11	18	15	15	8	13	
Штаб Flaming Fist в BG	9	16	16	10	13	9	Summon Ghast
Peldvale	10	19	8	16	15	14	50 % сопр. к магии
Nashkel Mines	13	16	7	17	14	16	Меч Moonblade
Восток от Candlekeep	14	16	10	17	16	10	
Шахты у Cloakwood	15	12	17	7	16	10	Dispel Magic

сбежит от безумного страха. Догоните и добейте, чтоб не ушли. Третья эффектная комбинация. Web и жреческий Free Action. Почти все оппоненты связаны по рукам и ногам липкой паутиной, а воин бодро подбегает к каждому и в порядке общей очереди безнаказанно «обижает». Заметьте, что уникальный меч Spider's Bane автоматически дает воину Free Action до тех пор, пока он у него в руках. Ещё одна комбинация. Кидаете в толпу Silence, чтобы сделать невозможным произнесение заклинаний плюс перед этим кастуете на своих колдунов Vocalize, что позволит обойтись вашим мастерам магии без всяких слов. Не нужно пренебрегать простыми заклятиями первого уровня. Ведь каких мощных ребят укладывали спелл первого уровня Entangle и пара лучников в виде вора с луком и воина с арбалетом! Entangle хоть и позволяет врагу драться, но полностью лишает его способности передвигаться. К тому же Entangle действует только на врагов, в отличие от Web, который сковывает паутиной и своих героев, и врагов. Постарайтесь купить как можно больше свитков с заклинаниями — это единственный способ получить доступ к новым заклинаниям. Выберите опцию Write Magic, и свиток исчезнет, чтобы заклятье появилось в вашей магической книге. Возможна неудачная запись свитка, т. е. свиток используется, а заклятье не перепишется. Это отражается в показателе Chance to learn a spell, который зависит от показателя ума мага. В общем, сохраняйтесь перед каждым переписыванием свитков, а в случае неудачи просто загружайтесь и пробуйте снова. Не забывайте, что сила мага — не только в количестве заклинаний, которые он может запомнить, но и в разнообразии его волшебной книжки. Каждое новое заклинание, переписанное в книгу мага, повышает полезность вашего колдуна в самых различных ситуациях. На практике есть всего два основных способа получить свитки с новыми заклинаниями: мародерство, то есть обыск трупов магов-противников, и покупка в магазинах волшебства. С первым все понятно, а вот магазины найти не очень просто, всего их два: в High Hedge и в самой первой области города Baldur's Gate. Покупайте свитки и не жалейте на это денег. В схватках с колдунами знайте, что в первую очередь они кастуют обычно самые мощные заклинания, а значит, им требуется значительное количество времени для их произнесения. У вас есть шанс помешать магу закончить произнесение заклинания, если вы успеете нанести ему какой-нибудь серьезный вред до того, как он закончит махать руками. Нужно просто перебить вражеское заклятье или меткой стрелой, или своим быстрым заклятьем. Тут хорошо работает Magic Missile, очень удобная и полезная вещь. Если успеете попасть по колдуну, то его старания пойдут прахом...

ВЫ ЧТО-ТО ПРОДАЁТЕ? Я БЕРУ ОПТОМ

Внимание всем любителям легкой жизни! В Baldur's Gate есть один интересный баг, который позволяет без проблем решить проблему финансов. Делается это так.

Раздобудьте какой-нибудь драгоценный камень (неважно, какой именно) и снадобье (тоже любое). К примеру, можете использовать healing potion и andar gem. Зайдите в inventory вашего персонажа и положите снадобье в «горячую» ячейку. Выйдите на основной экран. Видите снадобье в нижнем ряду ячеек? Отлично. Снова войдите в inventory и замените снадобье на драгоценный камень. Переключитесь на основной экран. Там в нижней ячейке по-прежнему красуется лечебное снадобье. Щелкните на нем несколько раз левой и правой кнопками мыши, потом зайдите в inventory. В окошке будет ваш камень, а под ним — маленькая надпись, что-то вроде 65 540. В магазине вы сможете продать это количество камней за кругленькую сумму — от 80 000 до 100 000 золотых (чем дороже был выбранный вами камень, тем больше денег получите).

Теперь можно почти к волшебнику в High Hedge и накупить крутых волшебных стрел. А заодно и робы архимагов, и свитки с заклинаниями, да и вообще все, что вашей душе будет угодно...

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

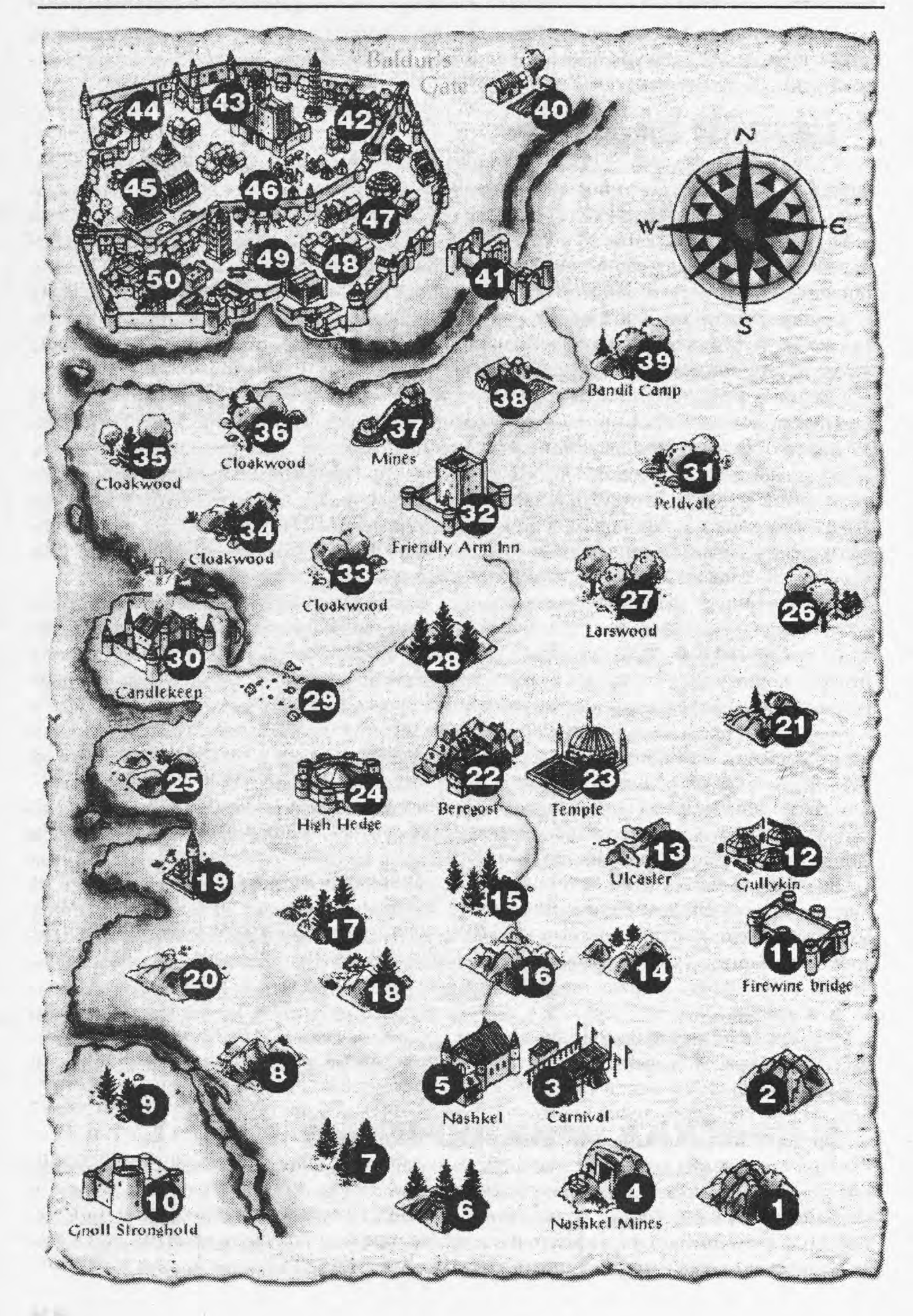
Писать прохождение Baldur's Gate по какой-то фиксированной очередности посещений нужных областей и пути к ним вряд ли возможно, так как к нужным локациям на карте каждый найдет свой путь: некоторые игроки будут задерживаться на квесты и драки с монстрами, а другие пойдут напролом, стремясь как можно быстрее добиться глобальной победы. Большинство областей вообще не обязательны для посещения, то есть их можно проигнорировать. Поэтому кратко обрисуем цель и наиважнейшие (по минимуму!) действия в каждой главе, а вы уж сами решайте, как её добиться, благо все области мы постарались максимально расписать, чтобы вы не пропустили ничего интересного.

Переход из одной области в другую устроен очень хитро. Вы можете попасть из противоположного края карты в нужное вам место совсем игнорируя локации между целью путешествия и вашим месторасположением. Бывают, правда, засады, но их легко избежать, просто выбежав из области. Чтобы попасть в понадобившуюся область, нужно найти путь к ней, то есть обнаружить локацию рядом и подойти всеми героями к краю карты в нужном направлении. Теперь увидите новую область, выделенную синим цветом. Это означает, что вы там ещё не бывали, но уже можете это сделать из любой точки глобальной карты.

Итак, Пролог: начинаете вы в области Candlekeep, вокруг замка. Поговорите с Горионом и отправитесь с ним в путь. Первая глава: очутившись в области на западе от Candlekeep, берите первых трех напарников. Затем стоит зайти в Friendly Arm Inn и взять двух союзников: Калида и Джахейру. Идите в Nashkel. Вторая глава: Посетите Nashkel Mines и нанесите «дружественный» визит местному боссу, «богу кобольдов». После убиения последнего возьмите из сундука письма. Третья глава: возвращайтесь в Берегост, найдите в таверне Feldepost's Inn бандита и выбейте из него информацию о лагере бандитов. Вооружитесь хорошенько и порешите лидеров разбойников в том самом лагере, а затем снова читайте письма. Четвертая глава: см. Тенистый лес Cloakwood, вам надо пробиться через него и попасть в копи Mines. Успокойте Даваеорна, одного из лидеров недружественных вам сил. Пятая глава: город Baldur's Gate теперь открыт для посещения, поэтому выбирайтесь из шахт и направляйтесь в него. Выполните задание для Скара, начальника Flaming Fist, по инспекции странностей в купеческой гильдии. После чего пообщайтесь с одним из четырех глав города, герцогом Элтаном. Доложите тому о необходимости посетить Candlekeep. Шестая глава: полностью проходит в Candlekeep — внутри замка и в подземельях Candlekeep. Седьмая глава: стряхните с мечей кровь нежити и Изменяющих форму и шагайте в столицу Baldur's Gate — путь к победе. Пройдите Лабиринт и Подземный город. Вступите в финальную схватку с неприятелем в храме Баала.

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Прямо с первой главы у вас есть прекрасная возможность исследовать все области на игровом пространстве, за исключением города Baldur's Gate и нескольких сюжетных локаций. Однако лучше всего пройти до второй-третьей главы и лишь затем, вооружившись мощной магией и острыми мечами, подняв уровень ваших героев, пройтись огнем и мечом в поиске новых монстров и новых сокровищ.



Baldur's Gate
N
W
E
S
44
43
42
40
45
46
47
49
48
50
41
39
Bandit Camp
38
36
37
35
Cloakwood
Cloakwood
Mines
31
Peldvale
32
Friendly Arm Inn
34
Cloakwood
33
Cloakwood
27
Larswood
26
28
30
Candlekeep
29
21
22
23
25
24
High Hedge
Beregost
Temple
13
Ulcaster
12
Gullykin
19
15
17
11
Firewine bridge
16
14
20
18
8
5
3
2
Nashkel
Carnival
9
7
10
Gnoll Stronghold
6
4
Nashkel Mines
1

1. Область в юго-восточном углу

В северной части встретите двух занимательных людей: воина, рассказавшего о дезертире, и гнома. С последним поговорите побольше, так как он видит сны, в которых ваш герой умирает... В конце беседы получите волшебный свиток. В центре карты женщина охраняет тело, поговорите и заберите это тело. Нужно отнести его в Friendly Arm Inn, в местный храм. За сей добрый поступок получите пару зелий, 500 очков опыта и плюс единицу к репутации.

2. Область к северу от предыдущей

Оглянитесь вокруг — вы оказались в гористой области, неподалеку от шахт. Идите на запад, а затем на юг. Исследуйте область, и наткнетесь на сумасшедшего, одолеваемого страхами и ужасами. Согласитесь помочь и получите кинжал +2. На экран восточнее находится вход в пещеру, внутри которой обосновался Revenant. Он попросит отдать ему кинжал. Если сделаете это, то нежить погибнет (+900 очков опыта). Однако настоятельно рекомендую забить нежить, так как у вас останется этот магический +2 кинжал и получите больше опыта (+3 000 очков). Обыщите оба саркофага ради напитков и денег.

Еще одна пещера находится в юго-восточной части карты, её охраняют несколько скелетов. А внутри живут три гхаста, три мощных существа, способные заморозить ваших ребят. В саркофагах найдется несколько магических вещей: стрелы +2, посох для вызова монстров (сильно облегчит жизнь отряда в дальнейших приключениях, но пользуйтесь им экономно), кольчуга +1, напиток силы ледяного гиганта. На экран северо-западнее находится маг, окруженный слизняками. Как только он заведет с героями беседу, либо откажитесь от участия в его эксперименте (тогда он исчезнет), либо попросите переписать заклятие управления слизняками (тогда состоится бой с магом). Советую быстро убить мага (+1 400 очков опыта), отвлечь слизняков либо кем-нибудь из героев, либо вызванными из посоха монстрами и схватить с тела свитки и плащ. После этого от слизняков лучше убежать — очков опыта за них дадут немного, а вот опасны они очень. Плащ мага довольно хорош: +1 против режущего оружия и +1 к спасброскам от смерти. А свиток с Lightning особенно полезен, ведь заклятья третьего уровня встречаются нечасто... Можете покидать локацию, только опасайтесь встречающихся по пути анкхегов, то бишь огромных червяков с кислотными плевками.

Впрочем, если вы уже более-менее натренировали своих героев, то сразитесь с четырьмя охотницами за вашими головами. Найти их можно около северного края области: получите много очков опыта, неплохие деньги, напитки и +1 улучшенную кожаную броню, а также и обычную кожанку +2.

3. Carnival

Несколько шатров, в которых торгуют оружием, а в одном — магическими артефактами. В северном шатре встретите мага, явно желающего убить невиновного человека. Сначала узнайте, в чем дело, а потом выберите первую фразу, чтобы оскорбить мага. Тот обидится и нападет, но если скажете другую фразу, то он убьёт пленницу и опять же нападет. Забейте мага, получите 900 очков опыта. (Осторожно! Первое заклинание лучше всего перебить с помощью Magic Missile, чтобы не разбираться с зеркальными изображениями колдуна.) Помимо пары свитков возьмите неплохой плащ для вашего волшебника и обыщите полки. Наконец поговорите со спасенной пленницей. Выбирайте последнюю фразу, и получите напиток героизма. Можно спасти ещё одну девушку неподалеку, если сможете вывести её из окамене-

лого состояния. Получите в отряд клирика (советую взять перед походом в шахты Нашкела), если захотите, только вылечите её и полностью вооружите. Кстати, некий пройдоха рядом предложат вам нужный свиток, снимающий заклятие окаменения, за 500 монет, однако не соглашайтесь, а купите такой же за 225 монет в любом ближайшем храме.

Не покупайте странные напитки у купца в шатре! Гадость полнейшая, хотя и дешевая. Увеличивает силу или ум до максимума, но зато понижает до минимума другие характеристики. К счастью, на время. В юго-западном углу карты найдёте площадь с волшебником. Он вызывает взрывающегося огра, как только вы с ним заговорите. Если заново начать беседу, то огр взбесится и нападет на вас, а волшебник удерёт. Огр самый обычный, ничего полезного на нем не найдёте.

Не заходите в большой шатер со столиками для игры, расположенный чуть севернее площади с волшебником, иначе вас обворуют. Впрочем, предупрежден — значит вооружён. Если нападёте сами и успеете забить гада, то получите немного золота и три напитка: излечения, воровского умения и ловкости.

4. Nashkel Mines

Если зайти в дом, то встретите только трех голодных собачек — ничего полезного. А вот в юго-западной части локации стоит артист, укравший драгоценности. То есть тот самый человек, о котором говорилось в Нашкеле. Скажите ему, что вы не Greywolf и что защитите его. Придет сильный воин — как раз тот самый Greywolf, с которым нужно справиться, чтобы помочь артисту. Советую заморозить вояку с помощью Entangle или Web и расстрелять издалека, а то уж больно сильный у него зачарованный меч, трудно справиться будет в честном бою. Убив воина (+1 400 очков опыта), снова поговорите с артистом (+1 репутация, 1 000 очков опыта) и заберите драгоценности с его тела (смерть произойдет без вашего участия).

Не забудьте обыскать и тело Greywolf'а ради сотни монет и магического меча +2 (тут же отдайте его воину, он будет очень рад подарку). Чтобы войти непосредственно в шахты, нужно сначала поговорить с человеком в красной одежде напротив входа, а затем с охранниками. На первом уровне шахт можете найти шахтера, просящего передать кинжал своему коллеге. На втором этаже вы столкнетесь с небольшим сопротивлением из кобольдов. На западе от входа найдёте зал с тем шахтером, которому нужно передать кинжал (+200 очков опыта). Переход на третий этаж находится в юго-восточной части горного лабиринта. Опять ступайте к юго-восточной части этажа, чтобы найти спуск на четвертый уровень шахт. По-прежнему по пути будут встречаться многочисленные кобольды, да и пару пауков увидите. В центре этажа наткнетесь на кобольда, стреляющего огненными стрелами, обязательно нейтрализуйте его, причем не только потому, что каждая стрела может снять половину жизней вашего мага или вора. Просто нужно подобрать для ваших стрелков его огненные стрелы, ведь, как правило, у таких кобольдов их бывает по две штуки. Прежде чем переходить на четвертый этаж, отдохните и вылечитесь. Прямо около лестницы расположена западня, так что отправьте туда самого живучего героя, чтобы он обезвредил находящиеся рядом с пауками две ловушки со стрелами и одну с Magic Missile. Четвертый этаж очень маленький: быстро снимите охраняющего мост кобольда с огненными стрелами и его соратников. Зайдите внутрь здания в центре этажа и разберитесь с ещё небольшой порцией кобольдов. Вскоре к вам направится злобный клирик-главарь кобольдов, которого нужно ликвидировать (+650 очков опыта). Прибегут ещё кобольды с севера, а затем и скелеты. Советую или запутать кобольдов Entangle, или напугать их магическим Terror.

После смерти клирика освободите мага Хап (Ксана), он специалист сферы Enchantment/Charm. С тела клирика и из сундука заберите деньги, свитки и четыре магические вещи: сапоги, дающие +50 % к защите от электричества; магический короткий меч +1; артефактное кольцо, дающее одно дополнительное заклинание в каждом уровне заклинаний клирика или друида; реликвию Moonblade, то есть меч, подчиняющийся только одному человеку — Ксану. Кстати, большинство свитков пусть будут переписаны в книгу заклинаний Ксана, а то у него спеллов кот наплакал.

Недоступные для него заклятья отдайте учить вашему магу. Как только вы достанете из сундука письма, глава завершится. Выходите из здания, перейдите мост, но не покидайте этаж, а следуйте по северо-западной кромке вокруг озера. Ликвидируйте двух слизняков и выходите из шахт.

5. Nashkel

В местной таверне нейтрализуйте очередную наемную убийцу (+650 очков опыта) и поспите. В магазине рядом ничего необычного нет, но запас стрел и болтов обновить не помешало бы. Шагайте дальше по дорожке, и с вами заведут беседу. Мэр города попросит очистить шахты от недружелюбных обитателей и уладить проблемы с добычей металла.

Следующий человечек предложит вам 200 монет ни за что. Откажитесь, и получите единицу к репутации. У этой же персоны же можно получить задание: добыть драгоценные камни, украденные местным артистом. Последнего можно найти рядом с шахтами, в области (Nashkel Mines). По пути дальше заметите здание местного гарнизона. Зайдите внутрь, взломайте сундук, и обнаружите там магический короткий меч +1.

Если вас застукают за воровством, то всегда можно откупиться, дав взятку местному солдату. Напротив гарнизона стоит рейнджер Менск, он присоединится к отряду с условием, что вы ему поможете вызволить девушку из крепости гноллов (кстати, эти твари — его расовый враг). Теперь на карте появится крепость гноллов.

Если поговорить с солдатами, можно узнать о бегстве их капитана. Поговорите с жрецом в городском храме, и он заявит, что может помочь капитану. В местной таверне найдите Volo, известного героя мира AD&D, который является бессмертным (можете проверить). Он расскажет о капитане и шахтах. Кстати, с человеком на мосту можно поговорить и согласиться убить ведьму. В этом случае к вам присоединится маг по специализации Conjurer.

Как очистите шахты города от тварей, так сразу вернитесь в Нашкел и поговорите с мэром. Получите 900 монет, 100 очков опыта и прибавку единицы к репутации. Да! Напротив городского магазина вас уже будет ждать наемник-маг: забейте его (+650 очков опыта) и снимите с тела кольцо инфравидения, сапоги с +5 защитой от стрел и магический +1 короткий меч.

6. Юг от Нашкела

В следующей области, что прямо на юге от Нашкела, протекает бурная река. Тут и там бродят белые волки в дополнение к уже привычным монстрам. В юго-западной части области прикончите двух идиотов и снимите с любителя швыряться дартами наручни Стрельбы (+2 THAC0 к стрельбе). Чуть северо-восточнее центра стоят три воителя из города Амн. Нагрубите хорошенько и нарвитесь на драку — получите +1 длинный меч и +2 улучшенную кожаную броню. А также солидный запас +1 стрел из двух лучников.

7. Водопад

Переходите к водопаду, обозначенному на карте тремя елочками. Он находится в центре карты. Поговорите с девчонкой рядом и поищите в воде внизу водопада. За принесенное тело кошки получите 23 монеты (+200 очков опыта). В восточной стороне водопада находится пещера, в который лежат около трех сотен монет и алебарда +1. С западной же стороны водопада бегают ледяные волки, с которых можно снять шкуры. Эти шкуры надо отнести в магазин в Нашкеле, где за каждую дадут по 500 монет. Можно накопить солидный капитал, специально отлавливая таких волков.

8. Горы на северо-западе

Здесь расположилась деревняксвартов, синих карликов. С ними вместе живет пещерный медведь, так что будьте бдительны и магов без присмотра не оставляйте, пока воин гоняется за трусливыми ксвартами. В восточной части деревни легко заметить большой вход в ма-а-аленькую пещерку. Разделайтесь с живущим в ней медведем, и призы будут ваши: наручни AC8, цепь +1 и напиток огненного дыхания.

9. Преддверие крепости гноллов

Чтобы попасть в крепость гноллов, надо пройти одну область, разделенную рекой на две части. Через неё проложены два моста: тот, что на севере, охраняется ограми и хобгоблинами, а южный свободен от монстров. Поговорите с купцом у этого моста, перейдите на другой берег и уложите сильного медведя. За сей подвиг купец даст сапоги с +50 % защиты от холода.

Кстати, чуть западнее северного моста паладин предложит помочь ему остановить толпу гибберлингов. Если согласитесь, то получите 250 очков опыта. Подойдите к северному краю карты — получите возможность попасть в саму крепость гноллов.

10. Gnoll Stronghold

Перейдите мост и уложите обоих огриллонов. У одного из них будет очень полезная штук — наручни, поднимающие ловкость до 18. Сначала идите по дорожке в южную часть области, где находится горный лабиринт, в котором можно найти несколько пещер. В одной из них лежит книга Харизмы, а в другой можно натолкнуться на Пожирателя падали, с которым лучше не связываться, если все герои не достигли третьего-четвертого уровня.

Пробейтесь через несколько постов гноллов и спуститесь по бревнышкам в северную яму, рядом с которой очень много гноллов с их вожаком. Убейте их всех и освободите Динахейру, мага специализации Invoker (+800 очков опыта), спустившись по бревнышкам в эту яму. Волшебницу можно взять в команду, таким образом вы навсегда сохраните в команде берсерка Менска из Нашкела, который уйдет, если вы будете слишком долго отлынивать от освобождения Динахейры или впоследствии вообще выгоните её из отряда.

11. Firewine River

Главная достопримечательность этого места — огромный старинный мост, построенный в незапамятные времена, когда вместо руин здесь находился величественный город. На мосту обнаружите барда, который может рассказать об истории местных руин. Если вы атакуете и убьёте его, то кроме понижения репутации группы получите +1 копье.

Зайдите в проход в юго-восточной части карты, попадёте в подземелья кобольдов. В принципе, на этом знакомство можно прервать и сразу уходить, так как только группа героев пятого-шестого уровня сможет справиться с этими мелкими, но очень опасными созданиями. Продвигайтесь на север. Если отклонитесь на запад, то найдёте группу призраков. Неподалеку от них гуляет уникальный монстр — рыцарь-скелет. Возьмите его заржавевшую броню и отнесите к призракам (+1 500 очков опыта). Теперь ступайте в северо-восточную часть подземелья. Забейте мага (после него останется свиток с заклятьем пятого уровня — Cloudkill!) и пару огриллонов, а затем и босса подземелья в виде огра-мага. Поднимитесь по лестнице в жилище хафлинга и убейте его. Соберите деньжата и напиток, а потом выбирайтесь на поверхность. Отсюда идите на север, к северо-восточному углу карты. Обязательно нагрубите воину, чтобы подраться с ним. Парень очень сильно бьёт, поэтому постарайтесь решить дело, не вступая в ближний бой: атакующей магией, вызванными монстрами, стрелами. С тела возьмите наручни боевого искусства (+2 к урону, +1 к THAC0), которые очень хорошо подойдут для воина, и меч +1.

12. Gullykin

На севере этой области расположилась деревушка хафлингов, а вот на юге — банда наемников, с которыми надо разобраться, если хотите получить нехитрое +1 магическое оружие и довольно ценную +2 кольчугу. В деревне поговорите с ярко одетым хафлингом на улице, если вы уже очистили руины от кобольдов, то получите 250 монет. Кстати, попасть в руины в Firewine River можно и через здание в северо-западном углу поселения хафлингов, спустившись в подвал и обыскав вором северную стену, чтобы найти секретную дверцу. Не забудьте обойти все домики и пошарить в ящичках, есть возможность найти около сотни монет и +1 пращу.

13. Ulcaster

Пустынная местность, охраняемая хобгоблинами и кобольдами. В северо-восточной части карты расположены руины древнего города. Подняться сюда можно по маленькой горной тропинке с южной стороны. Разберитесь со скелетом-лордом (+1 цепь и необычный шлем) и найдите спуск в подземелья. Вашими противниками станут в основном волки всех разновидностей. На юге подземелья лежит большая куча тел, в которой найдутся магические стрелы, книга и напитки. Аккуратнее с ловушкой в виде огненного шара, который вылетит, как только вы залезете в кучу! Неподалеку валяется огненный посох, тоже полезная вещь. С книгой вернитесь на поверхность и отыщите ходящего около руин духа. Поговорите с ним и верните книгу (+1 000 очков опыта).

14. Область между Ulcaster и Carnival

Во-первых, в юго-западной части карты устроили засаду несколько полуогров, обирающих мирных путешественников. Как убьёте их, сразу навестите паладина в Берегосте, чтобы обрадовать его уничтожением его обидчиков. Не забудьте обыскать тело лидера этих полуогров, чтобы найти +1 двуручный меч. Может статься, что это более-менее серьезное магическое оружие для начинающих героев вам сильно пригодится. В центре находится полуразрушенный дом, а рядом с ним — крестьянин и десяток хвартов, убивающих корову. Если вы успеете уничтожить тварей до того, как они разделают корову, то благодарный крестьянин подкинет единицу к репутации (+350 очков опыта). Будьте осторожны в этой области, так как вполне вероятны встречи с ограми и ограми-магами.

15. Область на юге от Берегоста

Функция этой области проста: обрамлять дорогу от Берегоста к Нашкелу. В центральной части области нападите на хобгоблинов и заберите с тела одного из них магические сапоги. Их можно вернуть в (Берегост) местному вору. А лучше тут же надеть их на вашего вора. Кстати, опасайтесь элиты хобгоблинов: их отравленные стрелы могут причинить массу неприятностей героям без заклятий нейтрализации ядов или бутылочек с противоядием.

16. Область на севере от Нашкела

Локация фактически является второй составной частью дороги между Берегостом и Нашкелом. В южной части находится островок посреди озера, но зайти в пещеру на нем нельзя, поэтому просто топайте по дороге к Нашкелу, стараясь особо не связываться с монстрами.

17. Область на юге от High Hedge

Сумасшедшее место. Бегают тут ребятёнки, которые говорят о каких-то непонятных зомби и странных исчезновениях их близких.

В нижнем правом углу найдёте злобного клирика в окружении нескольких скелетов и зомби. Начнется беседа, в которой надо сначала согласиться стать мамой/папой клирика, затем сказать первую фразу о замке и потом закричать о лжи Бассилиуса. От такого хамского поведения нежить мгновенно уничтожится, вам останется только забить клирика. Получите чуть менее 1 000 очков опыта и возможность взять с трупа всякую мелочевку в виде проклятых наручней, магического молота +2 (первое по-настоящему крутое оружие для клирика или друида) и щит с изображением темного божества.

Обыщите северо-восточный угол карты и найдёте... говорящего цыпленка. Хотя это, конечно же, не цыпленок, а маг, подвергшийся неудачной трансформации. Согласитесь помочь бедняге и отнести его магу в High Hedge. Около северной кромки карты находится горный перевал, которого лучше избежать. Иначе нарветесь на несколько тварей, нападающих на путников.

Чуть южнее центра карты стоят три мощных хобгоблина. Они вымогают деньги и уйдут если вы их им дадите. Связываться с этими хобгоблинами немного опасно из-за их отравленных стрел и неплохой физической подготовки. Однако герои уровня третьего и выше должны успешно разобраться с нелюдью и забрать с трупов не только деньги, но и +2 короткий меч.

18. Область на северо-западе от Nashkel

Чуть севернее центра карты вас поджидают трое разбойников: хобгоблин, волшебница и воин. Убейте их, и получите почти полновесную тысячу единиц опыта и три полезных свитка.

В центре этой карты идет бой между героем по имени Drizzt и несколькими гноллами. Однако можете не торопиться и спокойно отсыпаться. Итак, запомните несколько заклинаний Animate Dead и удостоверьтесь, что у лучников есть много магических стрел. Когда Дриззт подбежит к вам с просьбой о помощи, сначала выбирайте вторую фразу, а далее — третью. Так вы не станете драться в союзе с Дриззтом, но и он останется нейтрален к вам. После драки этот герой будет ходить на поле боя, дожидаясь разговора с вами. Однако не разговаривайте с ним, а либо убейте, либо обкрадите. Если обокрасть, то высоки шансы достать оба скимитара, то есть ятагана: один +3 и другой +5. Помимо их мощной убойной силы хорошо то,

что они являются одноручным оружием, а значит, можно взять в руки ещё и щит. Впрочем, можно Дриззта и убить (+12 000 очков опыта и понижение репутации), чтобы взять мифриловую +4 кольчугу. Как убить эту ходячую машину смерти? Окружите его скелетами, пока он нейтрален к вам, и расстреляйте из луков и арбалетов. Магия почти бесполезна, так как практически не оказывает влияния на Дриззта. А вот скелетов атаковать он не будет, топчась на месте из-за невозможности пробиться к героям.

19. Маяк

Тут есть два занимательных места. Первое, самое выгодное в материальном отношении, — пещера в северо-западном углу. Чтобы пробиться туда, нужно будет разобраться поочередно с двумя наядами, а затем ещё с парочкой у самой пещеры. Наяды постоянно кидают заклятья очарования и невидимости — почти смертельная магическая комбинация.

Но выход есть. Нужно создать десяток скелетов, спрятать в тени вора и вести всю ораву на наяд. Скелетов, конечно же, будут очаровывать, но у них полный иммунитет к заклятиям сна и очарования. Пускай они забивают наяд, а вы следите, чтобы вор не вышел из тени. Но если подобное произошло, то постарайтесь отвести вора, пока летит заклятье, из поля зрения верных вам скелетов. Тогда очарованный вор будет просто стоять на месте, ведь врагов (то есть вас) он не видит. Существует и другой вариант — кидать спелл очарования на переметнувшегося на сторону наяд героя, чтобы он снова стал вашим.

Итак, в охранявшейся наядами пещере живут три голема, создания, получающие урон только от магического оружия и имеющие сопротивление к магии. Убивать их лучше прокачанным воином, чтобы голем обратил на него внимание. В этот момент подводите других героев и также атакуйте голема, пока тот занят воином. Три голема ликвидированы, подходите к островку в озере и пошарьте в нем: напитки, очень мощные дарты для мага, книга Выносливости и плащ Волка. Плащ позволяет сколько угодно раз трансформировать героя в самого настоящего волка. Второе интересное место — заброшенный маяк в юго-западном углу. Неподалеку зовет о помощи женщина, которая даст 60 монет и 1 к репутации, если вы перебьёте волков около маяка.

20. На юге от маяка

Старательно осмотрите центр карты и найдите гробокопателей, работающих около пещеры. Поговорите с богато одетым мужчиной и возьмите задание охранять копателей за повышенную цену.

Подойдет другой охранник и предложит всех перебить за хорошее вознаграждение. Советую отказаться, если дорога репутация. Поговорите снова с богачом, и окажетесь внутри гробницы. Перебейте взбесившихся копателей и заговорите с богачом (+1 000 очков опыта, деньги и 1 к репутации). Выйдя на свежий воздух, убедитесь, что вы не взяли с собой идола из саркофага, если не хотите драться с мощным духом.

Чуть южнее гробницы найдите перевернутую повозку и сумасшедшего предводителя охраны Нашкела. Ответ на его загадку — «Death», после чего предложите сходить вместе с ним в храм. Там вы и получите свои 1 000 монет, а заодно продадите подарок в виде проклятого +3 меча Берсерка. Страшное оружие, и давать его вашим ребятам очень не рекомендуется, а то и врагов поубивают, и своих огреют так, что мало не покажется.

21. Область на востоке от Temple

В северо-западной части карты найдите сад каменных изваяний, а заодно и их создателей — базилисков. Кастуйте на воина Protection from Petrification и ведите его в атаку вместе с десятком созданных скелетов. Атакуйте скелетами мага, а на базилисков бросайте воина. После битвы расколдуйте превращенную в камень воительницу, и, если не будете говорить о награде, то ваша репутация улучшится на единицу (+300 очков опыта). В центре области можете поохотиться на других базилисков, если ещё действует Protection from Petrification и хотите набрать побольше очков опыта. В северо-западной части области найдёте хаотично-злобную воительницу Shar-teel, которая захочет присоединиться, если вы сможете победить её в бою. Конечно же, можно от боя и отказаться.

Ровненько в центре карты вас ждут четыре недружелюбно настроенных персонажа. Если начнете грубить им в ответ, то будьте готовы к драке. Помародерствовав немного, найдёте целый клад приятных штучек: несколько дорогих зелий, +1 булаву, два +1 меча, свитки с Infravision, Charm и Protection from Evil. Но самое приятное — вы найдёте зачарованный пояс, прибавляющий 3 ед. к защите от режущего оружия. Магические пояса в мире BG очень редки, поэтому каждому надо радоваться, лелеять и беречь.

22. Beregost

Довольно крупный город, где можно хорошо поживиться, взламывая сундуки и собирая монетки и вещицы. Первый ближайший блок из нескольких домов откровенно скучен, а вот в следующем ряду на юге найдёте гостиницу Feldepost's Inn. Зайдите, утомоните задиристого мужика мирными путями и получайте 900 очков опыта. На втором этаже гуляет толстяк по имени Algernon, своруйте у него магический плащ, что прибавляет 2 единицы харизмы. В дальнейшем в городе Baldur's Gate отдадите его нужному человеку. А лучше не отдавайте, а наденьте на лидера отряда — сразу заметите снижение расценок в магазинах из-за улучшившейся на два пункта харизмы.

В домике чуть на север от этой гостиницы найдёте жилище воинственного гнома, который присоединится к команде, чтобы найти нужного человека и поубивать бандитов. Теперь в центре карты найдите обе гостиницы: в Burning Wizard получите задание от вора найти его сапоги, а в Red Sheaf встретите очень сильного на данном этапе воина — вражеского наемника (+270 очков опыта). Поговорите с хафлингом и получите задание убить гнолла с любимым мечом этого хафлинга. Этот меч найдется на теле гнолла, гуляющего около центрального здания в High Hedge, что на западе от города. За принесенное коротышке оружие получите 50 монет и 500 очков опыта. Напротив Burning Wizard стоит бард Garett, он отведет вас к своей хозяйке, которой нужна защита. Окружите волшебницу и поговорите с ней. Тут подойдут три воина, и вам прикажут атаковать их. Советую отказаться — не потеряете репутацию, да кроме 900 очков опыта за уничтожение волшебницы дадут ещё её вещи: деньги, зелье неуязвимости и посох +1. А благодарные воины ещё напиток подкинут... В бое с волшебницей будьте предельно осторожны — не дайте ей кинуть молнию! Быстро-быстро бейте её и кидайте свои заклятья. После битвы можете взять в партию барда — он остался безработным и с радостью присоединится к вам. Если же послушаетесь волшебницу и нападёте на воинов, то бард на вас обидится и в команду вы его взять не сможете.

В Burning Wizard же найдёте вора, который присвоит несколько ваших монет и попросит найти его любимые сапоги. Зайдите в область на юге от города. У одно-

го хобгоблина там отыщутся сапоги, если хотите, верните их вору (таким образом вернете утерянные деньги плюс сто монет и 300 очков опыта), однако советую оставить их для вашего вора в команде. Все-таки прибавление 35 ед. к способности прятаться в тени немаловажно и очень хорошо скажется на боеспособности вашего человечка.

Посетите окруженный заборчиком богатый дом в северо-восточной части города. Он принадлежит местному лорду. На втором этаже найдите магический посох, что в незапертом столе с книжкой. Этот посох очень неплох — после его идентификации узнаете, что он бьёт молниями. Теперь идите в юго-восточную часть города, где найдёте таверну Jovial Juggler: местный паладин попросит избавить мир от полуогров, устроившихся на юго-западе от города, то есть в области между Ulcaster и Carnival.

За выполнение поручения получите единичную прибавку к репутации, 400 очков опыта и средний +1 щит. Рядом с гостиницей стоит дом, а в доме живут четыре гигантских паука. Разделайтесь с ними и заберите сапоги и вино из сундука. Вернитесь в Friendly Arms и в гостинице отдайте гному на третьем этаже его вино и сапоги (+190 монет и 600 очков опыта).

Опять же в Jovial Juggler попадается уникальный квест — нужно добыть плащ карлику по имени Gurke. Плащ находится у одного из монстров вида Tasloi, гуляющих в южной части первой области Тенистого леса (Cloakwood). Уникальность квеста заключается в том, что вам вернут (!) плащ, хотя и ничего, кроме нескольких жалких трех сотен очков опыта, вы и не получите. Обычно квестовые предметы безжалостно забираются, а вот тут такое приятное исключение из правил...

Зайдите ещё в гостиницу Feldeposte's Inn и в магазин Thunder Hammer — богатый выбор уникальных товаров вам обеспечен, правда, дороговаты они, но какую-нибудь магическую безделушку приобрести можно. Shadow Armor можно найти только здесь, как и арбалет Скорости.

Третья глава

После драки в шахтах Нашкела, то есть с началом третьей главы, снова загляните в Берегост. Посетите гостиницу Feldepost's. Поднимитесь на второй этаж и поговорите с человеком по имени Tranzig. Попытайтесь вытащить из него информацию, подеритесь и примите предложение сохранить ему жизнь.

Узнайте местонахождение лагеря бандитов, а затем убейте информатора с тем, чтобы он не выдал ваши планы противникам. Получите немногим менее тысячи очков опыта плюс посох с Magic Missile и кольцо защиты +1. Сходите в таверну Jovial Juggler, там встретите солдата, предлагающего 50 монет за каждый принесенный скальп бандита. Третье интересное место — рядом с Thunder Hammer Society. Там вас встретит Elminster, так же, как и Volo, известный приключенец мира AD&D. Ничего полезного он не скажет, но на душе все равно приятно будет от дружеского общения. Выходите из Берегоста и отправляйтесь в лагерь бандитов, местоположение которого появилось на карте после разговора с Tranzig. Он расположен чуть восточнее города Baldur's Gate.

23. Temple

На востоке от Берегоста расположена специальная локация — храм. Около храма будьте осторожны, тут бродит банда злобных хобгоблинов, а также стая волков. В северо-западной части карты и находится нужное здание, где вы можете как вылечиться, так и получить квест — разделаться с темным клириком Бассилиусом.

Итак, зайдите внутрь храма, и жрец подскажет, что за этого клирика дадут полноценные пять тысяч монет. А живет Бассилиус на юге от High Hedge, то есть юго-восточнее самого Берегота. После «беседы» с недругом вернитесь в храм с его щитом и поговорите с настоятелем (+5 000 монет, 1 000 очков опыта). Если убьёте уиверна в Тенистом лесу, то принесите его голову в храм, чтобы получить 2 000 монет. К сожаленью, больше за головы уивернов платить не будут, то есть продолжать охоту на них не стоит. На востоке от здания храма стоит звездочет, который предскажет вам нелегкое будущее. Побеседуйте с ним для полноты ощущений.

24. High Hedge

Интересен прежде всего жилищем могущественного мага. Нужно принести ему говорящего цыпленка, который находится в той же локации, что и покойный Бассилиус, то есть на юге от High Hedge. Вернитесь с цыпленком, и маг после недолгих рассуждений попросит принести ему череп любого скелета, бродящего поблизости. Вернитесь с искомым предметом, и начнется магический ритуал, в ходе которого превратившийся в цыпленка ученик мага погибнет... У самого мага можно и нужно прикупить магические аксессуары, а главное — заклинания! Особенно рекомендуется приобрести Protection from Petrification и ещё что-нибудь из необходимых заклятий, насколько денег хватит.

Кстати, есть возможность взять в команду Chaotic Good рейнджера Kivan'a, стоящего чуть севернее жилища мага, а с вором около входа в дом мага можно поговорить или даже его порешить. Если найдёте у одного из гноллов простой короткий меч, то не забудьте отнести его в Берегост.

25. Область на юге от Candlekeep

В южной части карты вас поджидает наяда, желающая присоединится к отряду. Независимо от ваших слов она поцелует и убьёт лидера партии (убедитесь перед этим, что лидер и главный герой не одно и то же лицо). Атакуйте наяду, и она попросит о пощаде. Добейте её, и ваш герой восстанет из мертвых. Тут как раз прибежит маг-гигант, с которым надо расправиться.

Особое внимание уделите снятому с его тела шлему. Он дает +20 % защиту к огню, электричеству и холоду плюс 1 к спасброскам. В центре карты стоит клирик, и если вы уничтожили банду огров и огриллонов справа от него, то начните с ним разговор. Перед тем как попросить о лечении, спросите, кто он такой, и получите зелье сопротивления магии. А затем этот клирик вылечит ваших героев. Ещё интересный момент — у побережья в западной части карты сел на мель полузатопленный корабль. Внутри него лежит проклятое кольцо, а рядом живут Carrion Crawlers, твари, опасные своей способностью постоянно замораживать ваших героев.

26. Область на северо-востоке от Temple

Что касается области на северо-востоке от храма, то здесь многого вы не найдёте. Разве что в северной части карты отыщете руины храма, на котором стоят четыре мага. Они достаточно враждебны, а посему их нужно убить. Лучше всего это сделать, атакуя вызванными созданиями и кидая заклинания, радиус которых очень велик (Stinking Cloud и Fire Ball). С лидера магов обязательно снимите кольцо с сильной атакующей магией (Ring of Energy).

В северо-восточном углу этой же области завалите эттеркапа и поднимите выпавший из него свиток. Ни в коем случае не читайте его, а отнесите друиду по имени Fahrington (+300 очков опыта), который находится два экрана на север и один на

запад от руин храма. Свиток вам вернули? Отлично, выбрасывайте его — он проклят, то есть вместо прибавления мудрости он делает персонаж идиотом. За такое оскорбление можете и друида забить, хотя у него почти ничего с собой нет.

27. Larswood

В лесу Larswood пробивайтесь через стаи волков и эттеркапов к северо-восточной части локации. Здесь на вас нападет друид, атакуйте его, прежде чем он вызовет помощников-животных. Поговорите со вторым друидом после гибели первого (+1 000 очков опыта) и начните выяснять, почему он вам не помог. Тот сознается, что он сам отравил несчастных коллег-друидов и вызвал у них безумие. Парень бросится в атаку, вы получите за него немного золота и 1 000 очков опыта.

28. Область на севере от Берегоста

Только появившись в области, вы встретите смешного дядечку не от мира сего. Это тот самый Elminster, которому лучше не грубить, а вежливо ответить.

В этой области можно найти много гибберлингов и волков, а также пару пустых повозок. В северо-восточной части карты найдёте совсем необычного противника — огра. Забить его можно, если навалиться всеми четырьмя героями: выпустив всю боевую магию и утыкав стрелами, пока глупое создание гоняется за самым проворным персонажем. Моральное удовлетворение плюс 270 очков опыта вам гарантированы. Что касается двух поясов, то желтый — проклятый, в вот серебряный — квестовая магическая вещь. Отнесите её в Friendly Arm Inn, хотя отдавать её там не советую.

29. Область на западе от Candlekeep

Засада! Нас предали! Горион погиб, а вот герою удалось удрать. Следуйте по дороге на запад и присоедините к себе хафлинга-воина и некроманта. Внимание: у некроманта неплохо бы сразу забрать и выучить свитки, если вы играете магом. А теперь дойдите до места последней схватки Гориона и заберите все деньги и письмо, подписанное одной буквой E. Немного приоткрою тайну: за E скрывается всем нам известный Elminster... От поля боя пройдите немного западнее, чтобы весело пообщаться с потенциальным самоубийцей. Независимо от вашего ответа парень решит не сводить счеты с жизнью, да и очков опыта за общение не подкинут.

В принципе, область уже можно покинуть, так как несколько пустоголовых мужичков ничего ценного не дадут, а советами и новостями о бандитских рейдах сыт не будешь. Можете ещё поубивать гибберлингов и медведей, если желаете набрать побольше опыта и так уверены в своей крутости.

30. Область Candlekeep: вокруг замка

Тут все и начинается. Вы находитесь в Candlekeep, около входа в местную гостиницу. Зайдите внутрь и достаньте из сундука рядом с барменом по имени Wintrop два свитка (Infravision и Armor) и деньги. Сундук, конечно, заперт, но взламывается или сшибается (взламывать может только вор, зато остальные персонажи могут попытаться уничтожить сам замок — щёлкните на оружие, а потом на сундук).

Около камина стоит маг Firebead Elvenhair — он попросит вас вернуть свиток с Identify, взятый напрокат его знакомым. Знакомый — маг в красном плаще — гуляет в зеленом парке прямо напротив входа в гостиницу. С взятым у него свитком вернитесь к заказчику (+50 очков опыта и лечебный напиток), который заодно скастует на героя Protection from Evil. Однако лучше не возвращать свиток, а выучить

заклинание Identify, если его ещё нет в книжке вашего мага. Теперь идите на восток от гостиницы и найдите женщину по имени Phlydia, поговорите с ней, и узнаете, что нужно найти книжку, которую она забыла в стоге сена. Идите дальше мимо коров на юго-восток, мимо домика, и поговорите с мужиком (Dreppin) около стога сена, который попросит найти ему противоядие. Пошарьте курсором по сену и найдите книгу. Верните её Флидии (+50 очков опыта и драгоценный камень). Кстати, в дом рядом с сеном можно войти, если готовы к нападению бандюги. Снимите с трупа кинжал, достаньте из ящика деньги, а из коробки — секиру и уходите. От гостиницы идите на запад, а далее на юг. Идите на север, и увидите бочку с золотыми монетами внутри. В будущем всегда ройтесь в бочках, независимо от того, стоят они в домах или на улице.

Пройдя один экран на запад, увидите ещё один дом с негостеприимным хозяином. Рядом найдите казармы: внутри них заприметите несколько сундуков, из которых не заперт только один. Заберите из него противоядие и меч воина. Заговорите с одним из стражников в казарме, чтобы он попросил прикупить ему упаковку арбалетных стрел. За принесенные стрелы на вас прольют щедрый золотой поток из 10 монет и накинут 50 очков опыта.

Ступайте от казарм дальше на восток, там заметите одинокого воина (Hull), ему-то и отдайте меч из казарм (+50 очков опыта и 10 золотых монет). Отдав противоядие Дреппину, то есть мужику около стога сена, получите 50 очков опыта и деньжат. Идите от Халла на северо-восток, где расположен склад со злым гномом у входа. Поговорите с ним, убейте крыс на складе и доложите о выполнении квеста (+50 очков опыта и 5 монет).

В самом центре города у ворот замка стоит ваш приемный отец. Согласитесь отправиться с ним в путь и... пролог завершен.

31. Perdvale

В Perdvale очень прочно обосновались наемники-стрелки. Если не опасаться их ледяных стрел, а сразу идти врукопашную, то есть шансы, что перебьёте их без потерь. В северо-западном углу к вам обратится с просьбой помочь эльф-клирик. Если согласитесь, то нужно убить законника, пришедшего за ней.

В случае успеха поговорите с темным эльфом и возьмите в команду, если нужен клирик с врожденной 50 % защитой от магии и немного злобный (Neutral Evil). Репутация, между прочим, тут же упадет, так как темных эльфов простые люди по понятным причинам не любят, как и не любят они те партии, в которых дроу являются полноправными героями.

32. Friendly Arm Inn

Если идти по коричневой дороге, то попадёте внутрь города. Однако если пойти по серой дорожке чуть восточнее, то найдёте двух хобгоблинов. Убейте, их и вскоре найдёте ещё трёх их братьев. Не забудьте взять кольцо с трупа одного из них и заходите в город. Неспешно зайдите в дом рядом с воротами и отдайте девушке кольцо тех хобгоблинов, что гуляли неподалеку от замка. Вас наградят 400 очками опыта, да и репутация группы улучшится на единицу.

Чтобы зайти в центральное здание, то есть в саму гостиницу, нужно подняться по ступенькам. Причем вы не избежите встречи с наемником-магом, который неожиданно для вас решит разделаться с вашими подопечными. Не ввязывайтесь сразу в драку, а постарайтесь отбежать к стражникам, а далее с их помощью быстро забить противника прежде, чем он создаст несколько иллюзорных изображений.

Заберите с тела свитки Armor, Magic Missile и Burning Hands и выучите нужные заклинания. Зайдите в гостиницу, согласитесь взять в команду Калида и Джахейру.

На втором этаже гостиницы живет старик, у которого огр отобрал любимый пояс. Огра вы уже, наверное, убили, найдя его в области на западе от Candlekeep, и серебряный пояс Girdle of Piercing получили, однако отдавать его не советую — получите всего 800 очков опыта и 70 золотых монет, зато потеряете артефакт стоимостью в семь с половиной сотен монет. А лучше этот поясок даже не продавать, а надеть на героя, который чаще всего подвергается обстрелам из вражеских луков.

Поднимитесь на третий этаж гостиницы — гном расскажет о проблеме с пауками и попросит её решить, то есть истребить всех их в его доме в Берегосте.

33-36. Cloakwood

Появится на карте после разговора с пленником в шатре бандитов. На мосту на севере стоит воин/вор, который попросится в группу и сообщит о задании убить дракончика-уиверна. В центре карты также стоит дом, внутри которого найдёте несколько напитков и волшебных стрел. На севере от этого дома стоит охотник, который попросит защиты от друидов. Согласитесь и решайте, чью сторону занять: за убийство охотника получите 2 650 очков опыта, магический +1 меч и 1 200 с лишним монет. К тому же, друид скажет, что надо идти на северо-запад. Если нападёте на друида, то получите 6 000 очков опыта и его кольцо, делающее любое животное дружественным. В общем, решать вам, как лучше поступить. Не забудьте перебить небольшую популяцию tasloi в южной части области, так как у одного из них найдется магический плащ Невидимости. Можете отнести его в Берегост, в Jovial Juggler гному Gurke за 300 очков опыта.

Переходите в следующую область Тенистого леса. Тут же попадется паренек, потерявший брата, а также уникальный меч Проклятье пауков — Spider's Bane. Заставьте вора прятаться в тени и ведите его на разведку на запад. Во-первых, вы обезвредите несколько паутинных ловушек, а во-вторых, найдёте множество пауков, с которыми нужно будет разобраться.

Применяйте Entangle и старайтесь расстреливать их на расстоянии, иначе придется оперативно лечить отравления с помощью Slow Poison. Опасайтесь черных Sword Spider, они бегают быстрее, чем ваши герои, и очень живучи, что, впрочем, компенсируется двумя тысячами очков опыта за штуку. Будут попадаться и Phase Spider, способные мгновенно телепортироваться по карте, но они довольно безобидны в битве против лучников. Итак, пройдя почти всю область с запада на восток, найдёте вход в пещеру. Вылечитесь и приготовьтесь к бою. Вам нужно будет практически сразу уничтожить четырех пауков: двух обычных гигантских и два Sword Spider.

Если удастся без потерь убить двух-трех таких пауков, то выбегайте из пещеры, чтобы поспать и сохраниться. Добейте пауков, а затем и эттеркапов. В конце концов уничтожьте и беспомощную тушу в центре. Чуть на севере от неё можно порыться в паутине, внутри которой найдёте два кольца (одно обычное, другое — магическое проклятое), жезл Холода и меч Проклятье пауков. Также заклятье Free Action, то есть игнорирование различных паутин и заклинаний удерживания.

Переходите в область на севере, в новую часть Тенистого леса. Появится возможность заполучить в члены отряда барда Eldoth, который поведает о задумке похитить дочь лорда в Baldur's Gate. (По его наводке ребята согласились, но девушка позвала стражников и нам пришлось «делать ноги».) Шагайте дальше на север, че-

рез мост, и повстречаете незнакомца, с которым надо поговорить и заявить, что вы выступаете против группы Iron Throne. Получите напиток героизма и избежите драки... Ступайте дальше на север, встретите уютную пещерку, где поселился воин, воспитывающий двух маленьких уивернов. Перебейте их — сами виноваты, раз напали. Идите на восток и найдёте гигантское дерево. Оставьте (т. е. выгоните из команды) у входа в него вашего друида и заходите внутрь. В запертом сундуке лежат три волшебных напитка, а на втором этаже живет архидруид. Вежливо поболтайте с ним, и узнаете, что одна из друидок хочет пойти с вами. Найдите её на юге, среди камней, и можете взять её с собой в отряд. Осталось покинуть область и перебраться в последнюю часть Тенистого леса, на восток отсюда. Немного восточнее центра карты найдите вход в гигантскую пещеру. Зайдите внутрь и разберитесь с двумя взрослыми уивернами и выводком маленьких. Полюбовавшись на истыканного копьями дракона, обыщите тело павшего воина. Помимо всякой не стоящей упоминания мелочевки найдёте посох Страха. А головы уивернов отнесите в храм за вознаграждение в 2 000 монет. Впрочем, посещать эту пещеру только ради голов уивернов не нужно, так как в ваших путешествиях между областями Тенистого леса обязательно нарветесь на засаду из этих дракончиков и различных пауков. Полностью пройдите эту часть леса, чтобы перейти в область шахт.

37. Mines

Вперед на восток, по мостику и через тела двух стражников. Выспитесь и прикажите магу выучить несколько заклинаний Charm, а клирику — Animate Dead. Включите вору функцию скрытного передвижения и найдите на востоке двух воинов. Аккуратно подойдите к ним магом и очаруйте одного или даже обоих, ими и нападите на мага рядом, пока он не вызвал подручных монстров. Вызывайте сами скелетов рядом с вражеским магом и ждите появления второго колдуна, ещё более сильного. Скелеты тут же навалятся на него, чтобы он не кинул Fireball. После драки убейте своих «союзников» и соберите вещички: булава +1, сапоги скорости, Plate Mail +1 и оба плаща — +20 % против холода и +1 против стрел и заклятий, связанных с дыханием. Зайдите в дом рядом и заберите напиток антимагии из сундука на первом этаже, на втором найдёте немного золота в сундуках, а трусливый воин в обмен на жизнь посоветует пройти на восток, где в доме находится секретный проход в шахты. Так и есть — спускайтесь в шахты. Идите в проход на востоке, и он приведет вас к шахтеру, которому требуется ключ для затопления шахт. Вернитесь в зал и идите на север, где найдёте спуск на следующий этаж. Уложите обоих охранников и не открывайте дверь, а идите по коридору на северо-восток. Найдите вором секретную дверь в тупике и откройте ее. Пройдите длинный туннель и разберитесь с нежитью. Найдите следующую секретную дверь на севере около тупика, попадёте в гости к горному гному и лидеру рабов. Дайте лидеру 100 монет, а горный гном Йесслик может к вам присоединиться — он клирик/воин, решайте, нужен ли он вам.

Пройдите в зал на юге, уложите двух охранников и выспитесь. Постарайтесь разведать зал на востоке спрятавшимся в тени вором. Зачаруйте мага и поливайте недругов молнией и всеми доступными заклинаниями. После битвы снимите с тела мага два свитка и волшебный плащ (+1 против тупого оружия и окаменения/превращения). Соберите и зачарованные стрелы — они пригодятся в будущем. Спускайтесь на этаж ниже. Разберитесь со стражниками и очищайте уровень от хобгоблинов. В комнатах на северо-востоке в ящичках найдёте пару свитков, а в зале неподалеку — полтысячи монет и волшебное копье +1. Если идти дальше в южном направлении, встретитесь с огром-магов в комнате с телами (+650 очков опыта).

В святилище скажите, что вы хотите поклониться богу Cyric'у (чтобы не драться со стражником): в двух вазах найдёте четыре зелья.

Обязательно зайдите в оружейную комнату в северо-восточном углу и снимите с куклы магическую +1 улучшенную кожаную броню для вашего вора. Пройдя по коридору вниз, справа встретите жилище волшебницы. Снимите с её тела свитки и зачарованный плащ, аналогичный тем, что уже у вас есть. Пора спуститься на последний, четвертый этаж, где живет Davaeorn, глава шахт. Лестница находится в юго-западном углу уровня. Поднимитесь по ней и уложите очень сильного стражника. Вызовите каких-нибудь созданий и выманите ими поочередно обоих воинов с огненными мечами (+4 000 очков опыта за каждого), атакуйте их магией, пока они заняты вашими скелетами или другими монстрами. Осталось поквитаться с самим хозяином шахт — сразу уберите из рук лучников обычные стрелы, ведь они не пробьют защиту мага, приготовьте самую мощную атакующую магию и вызовите побольше существ. После битвы обыщите тело противника, чтобы забрать ключ, свитки, письма и два волшебных плаща: стандартный и для злобного мага. Пошарьте по комнатам и полазьте в книжных полках и сундуках в поисках свитков и денег. Глава завершится. Поговорите с учеником мага и выбирайтесь отсюда через переход на западе от него. Вернитесь к шахтеру, которому нужен был ключ для затопления шахт. Отдайте ему ключ, и сможете посмотреть мультик. Один из шахтеров поблагодарит вас, что даст партии 2 000 очков опыта и 2 единицы к репутации.

38. Хижина под Baldur's Gate

Под локацией моста в Baldur's Gate находится интересное место, означенное как хижина. Здесь вы найдёте паладина Ajantis, которого можете взять в команду, а также найти гигантскую дыру в центре. Спустившись туда, вы столкнётесь с серьезной оппозицией в виде анкхнегов. Заставьте вора спрятаться в тень, дайте ему в руки напиток силы и зелье невидимости и ведите его в северо-восточную часть пещер. Таким образом вы проберётесь мимо массы анкхнегов и найдёте сокровища в каменной нише. Забирайте все: 560 монет, тело сына Брана (Brun), напитки силы облачного великана и защиты от магии, зачарованные дарты, два свитка с полезными в бою заклинаниями Ghost Armor и Dire Charm, посох огня, а также кольчугу +1 и кинжал +1. Когда залезете в сокровищницу, не забудьте поставить паузу, чтобы неспешно собрать вещи перед носом у монстров. Так как вы совершили действие (то есть стали брать вещи), то невидимость вора исчезла — нужно пить напиток невидимости и силы, если персонаж не может сдвинуться с места от тяжестей. Выходите на улицу и отнесите тело обитателю фермы, что на экран восточнее от дыры. За сей поступок получите только экспу (+500 очков опыта), но если снова начнете разговор с фермером и подарите ему 100 монет, то награда за доброту будет больше (+1 к репутации и +1 000 очков опыта). На западе от дыры живут три рыбака, которые попросят уладить вопрос с назойливой жрицей морского бога. Та живет в локации на севере, то есть в северо-восточном углу моста в Балдурс Гейт. Жрица пожалуется на смерть матери и предложить убить не ее, а именно тех рыбаков. Как поступить, решать вам: убьёте жрицу — получите магические AC7 наручни и 650 очков опыта, а когда вернетесь к рыбакам — магическую цепь +1 и 1 000 очков опыта. Если же убьёте рыбаков, то опять-таки получите ту самую цепь +1. Вернувшись к жрице, ещё приобретете 2 500 очков опыта и большую благодарность от богини моря. Можно и комбинировать — перебить рыбаков, а далее напасть на жрицу...

Впрочем, на жрицу лучше не нападать, так как в Baldur's Gate она вам сильно поможет выполнить квест с нахождением и доставкой ещё одного тела.

39. Лагерь бандитов

Попав в эту область, настоятельно советую сразу же идти на самый вверх карты, а затем продвигаться вдоль северной её кромки, пока не окажетесь в северо-восточном углу. Отсюда пройдите чуть на юг, обнаружите большой шатер. Уложите бандитских лучников и заходите внутрь. Тут вас уже поджидают главари шайки, поэтому, попав сюда, сразу вызывайте паузу до того, как они начнут разговор. Вызовите подручных монстров с помощью посоха и деритесь с обоими лучниками, магом и гноллом. Можно применить клирические Hold Person или Command на противников, чтобы вывести одного-двух из боя. Маги в это время кидают Magic Missile или что-нибудь в этом же духе, а воины и лучники атакуют вражеского волшебника. Вызванные создания пускай отвлекают лучников и занимают воина. Как только со всеми противниками будет покончено, получите неплохую прибавку к опытности и возможность поболтать с пленником.

От него вы узнаете о необходимости навестить Cloakwood, который тут же появится на карте. Пошлите самого выносливого героя открыть сундук так, чтобы прилетевшая из ловушки молния его не убила. В сундуке лежат свитки, две тысячи денег и письма, взяв которые завершите третью главу.

Четвертая глава

Перед тем как выйти из шатра, проверьте, взяли ли вы все добро с четырех тел и сундука, включая артефактный длинный лук и плащ мага +20 % к защите от огня. Выйдя на улицу, пройдите немного на запад. Заморозьте воина с мечом (это лидер одной из групп наемников) и расстреляйте его (+2 000 очков опыта), получите +1 боевой молот, Full Plate Mail, магический +1 щит и два пузырька с огнедышащей смесью и с временным поднятием выносливости героя.

Открывайте сундуки около шатра, найдите в них ещё один магический щит, посох с зарядами заклятья Fear (страх), короткий меч +1, огнедышащий напиток. Идите в ближайшую хижину, что на юге, где в сундуке обнаружите свитки с заклятиями Fireball и Web. Пройдите дальше на запад, разбираясь с бандитами, и обнаружите среди них хобгоблинов. Убейте их лидера по имени Crush (+900 очков опыта). Обойдите остальные шатры, взламывайте сундуки возле них и добивайте выживших: найдёте кучу денег и драгоценностей. Посетите ещё пещеру с гноллами, что в центре лагеря бандитов. Драки с ними не избежать, и ничего особо ценного вы не получите, разве что немного денег.

40. Область на северо-востоке от Baldur's Gate

Просто обойдите вдоль берега реки всю местность и поочередно убейте штук двадцать зомби. Поговорите с хозяином дома в северо-западной части карты и получайте 150 монет и 800 очков опыта. Больше у парня денег нет? Зайдите в дом прямо за ним и взломайте сундуки. В двух найдёте полсотни монет, а в третьем — плащ Защиты +1. Очень нужный предмет, если его у вас ещё нет, да и продать всегда можно дорого.

41-50. Baldur's Gate (доступен с пятой главы)

Пятая глава примечательна тем, что мост в город Baldur's Gate теперь опущен, а значит, можно заглянуть туда в поисках лидеров заговора. На мосту вас встретит лидер местных законников, который даст задание пробраться в здание торговой гильдии в юго-западной части города. А потом подойдите к штабу законников на западе от гильдии и получите деньги. Около ворот в город стоит потенциальный кан-

дидат в члены вашей команды — клирик/иллюзионист. Войдя внутрь самого города, встретите Элминстера, который даст совет держаться ближе к законникам, то есть к отряду Flaming Fist. Осмотрите первый район Baldur's Gate: таверна Elfsong в центре даст возможность не только отдохнуть, но и познакомиться с карликом, которому нужен телескоп. Блок домов на северо-западе является штабом гильдии воров (на вопрос о пароле выбирайте первый вариант ответа), где её лидер даст задание похитить три компонента из поместья Olbegorn, а подручный рядом попросит встретиться с вашим вором у таверны Splurging Surgon и принять посильное участие в краже. В доме в юго-восточном углу живет некромант, которому требуются тела, лежащие в городской канализации. За принесенное тело получите 250 монет и 1 800 очков опыта.

Наконец, обязательно зайдите в здание магической школы, в ту, что с ярким куполом: новых свитков с заклятиями будет уйма, а значит, маги существенно расширят свои магические познания. Если хотите, можете заглянуть в область на севере, там взломать дверь в крупный дом и перебить кучу псов и охранника. В доме ничего полезного нет, но с охранника можно снять штук 40 магических +1 стрел. Вас, кстати, в этой области встретят двое бандитов с предложением не беспокоить группировку Iron Throne. Вернитесь в часть города, откуда вы начали, и переходите в локацию на западе. В воротах, ведущих на север области, встретится вооружённый рыцарь, который обязательно нападет, если до этого вы убили в Тенистом лесу его брата. Из него выпадет палица +1 и артефактный арбалет Меткости.

Пройдите на ярмарку, где вас ждет один из двух угрожавших вам бандитов. Он попросит снять с него проклятье, а взамен предложить противоядие против отравы, которая убьёт вас через 10 дней. Он предложит сходить в палатку к мудрецу, который поможет найти средство снять проклятие. Вам нужно найти храм богини моря — он находится в южной части города, в доках (на карте города четко видна гавань), в западной их части. Внесите на нужды храма полсотни монет, и верховная жрица сообщит, что поможет вам за книгу Мудрости, которую надо позаимствовать из Lady's House, то есть из храма другой богини. Теперь попросите поговорить с Taney, жрицей, который вы помогли в схватке с рыбаками. Она отдаст тело ребенка, заберите его. Ступайте в восточную часть города, где есть изображение двух храмов, похожих на римские. На северо-западе вас позовет мальчик, согласитесь последовать за ним в дом рядом и отдайте тело. Произойдет процедура воскрешения, а за ваши услуги получите благодарность богини Удачи, 2 000 монет, 5 000 очков опыта и уникальный +1 щит, обеспечивающий +4 защиту от стрел.

На один экран севернее находится храм Lady's House. Зайдите внутрь и попросите у монаха с булавой дать вам книгу Мудрости, причем за просто так, чтобы вы не умерли от яда. С книжкой вернитесь в храм богини моря и заявите, что книга у вас. Можете просто отдать её и получить свиток взамен, а можете вначале взять свиток, а затем сказать, что книги Мудрости у вас нет. В последнем случае надо будет или драться или выбежать из храма — книга очень полезна тем, что в результате одного и только одного использования прибавляет единицу к характеристике Wisdom вашего клирика. А пара дополнительных заклинаний вашему клирику никогда не помешает.

Отнесите полученный свиток в таверну Blade and Stars: она находится в северо-западной части области, что прямо на востоке от гавани. На первом этаже этой же гостиницы живет жрица бога иллюзий: если говорить в ответ на её слова, что вы ничего не понимаете и не уверены, то появится новый квест — добыть артефактную книгу из Candlekeep'a.

2 Зак. 169

Нужный вам человек в Blade and Stars находится на втором этаже, отдайте ему свиток и получите обычное противоядие (+1 500 очков опыта). Человек также посоветует найти Marek'а а таверне Blushing Mermaid и достать с его тела вторую часть противоядия. Нужная таверна находится в северо-восточном углу Baldur's Gate, зайдите внутрь и атакуйте огра. Через несколько секунд он поинтересуется, не являетесь ли вы тем человеком, которого ему надо убить. Если выбрать первый вариант ответа, а далее посоветовать снова посмотреть на картинку, то драки вы избежите. Но лучше подраться ради 2 000 очков опыта и наручней, прибавляющих +1 к уровню атаки THAC0. Поднимитесь на второй этаж таверны и найдите Марека. Сначала поговорите, а затем убейте его, получите кинжал +2, Орлиный лук +2 с повышенной скорострельностью. А самое главное — излечитесь от смертельного яда (+10 000 очков опыта).

Выходите из таверны и направляйтесь к другой на севере, то есть к Splurging Sturgeon, оставьте ваш отряд где-нибудь подальше, а вором поговорите с человеком рядом с этой таверной. Постойте около дома полминуты, и к вам прибежит законник. Выбирайте первую фразу, чтобы предупредить воров об опасности, и убегайте. Вернитесь в здание гильдии, и тот самый вор отблагодарит партию сотней монет. А заодно предложит следующее дельце. Нужно встретиться у таверны Blade and Stars с тем же вором и зайти за ним в дом. Поднимитесь на второй этаж и взломайте сундук рядом со спящим, получите удар стрелой и достанете драгоценный камень. Вернитесь снова в гильдию и отдайте камень — ваши 3 жемчужины. А заодно обеспеченная благодарность простых тружеников-воров, которая позволит выполнить квест главы гильдии.

Между Blushing Mermaid и Splurging Surgeon находится волшебница Blierbara, она попросит найти злобного колдуна Yogo и отнять у него книгу заклинаний. Його вы найдёте в районе гавани, на корабле. Спуститесь на нижний этаж (по пути с вами завяжут беседу — откажитесь от нее) и деритесь с магом: не жалейте его, а лучше прикончите ради очков опыта и волшебной одежды. Не забудьте взять книгу проклятий и открыть ящик со свитками внутри. Вернитесь в Splurging Sturgeon и отдайте книгу женщине-магу (+1 репутация, 1 000 очков опыта). Советую не брать деньги, а предложить ей помочь вам в будущем.

На севере от Lady's House находится гигантский музей, посетите его ночью и возьмите из коричневой тумбы в центре телескоп. Вора, кстати, пошлите куда-нибудь, а то он так встанет, что к тумбе не подойдешь. Вернитесь с телескопом к карлику в Elfsong, и вам дадут пятьсот монет, посох молний и 5 500 очков опыта.

Пора приняться за выполнение основной задачи — выяснения отношений с гильдией Seven Suns. Она находится в юго-западной части города. Внутри к вам подбежит купец, выберите первую фразу, а затем ещё раз первую. Заговорите с любым купцом, выбирая вторую, вторую и, наконец, третью фразы. Начнется бой с Изменяющими форму, забейте двух на первом этаже и ещё двух на втором. На первом этаже найдёте ход в подвал, где живет ещё один монстр, в ящике лежит посох с Magic Missile, деньгами и свитками защиты.

Поговорите с человеком в подвале: он расскажет, как монстры захватили власть в гильдии. Выходите из здания гильдии. В этой же области найдёте замок законников, поговорите с человеком по имени Scar и получите 2 000 монет и 5 000 очков опыта за уничтожение монстров. Новое задание — найти причину исчезновения жителей города, для чего нужно спуститься в канализацию в восточной части города. Перед замком стоит гном по профессии вор/клирик, которого можно взять в команду.

Сама по себе юго-западная часть города довольно интересна — в таверне пройдет увлекательный бой со слизняками, а выжившие выпивохи расскажут, что их появление связано с магом Ramizeth. Дом в центре заселен ворами: волшебницей и тремя лучниками. Если перебьёте их, то получите два ценных свитка с заклятиями Ghost Armor и Protection from Normal Missiles, +1 короткий меч, а также огромный запас огненных и магических +1 стрел.

Теперь посетите дом в юго-западном углу, где на вас нападет маг с друзьями (и один, если выберете вторую фразу). Мага стоит убить ради его кольца, которое удваивает количество заклятий первого уровня.

Область на северо-западе. В одном из домов в центре найдёте гнома, который даст задание выкрасть плащ Алгернона из Берегоста. У вас он уже есть, но отдавать его не стоит — получите всего 200 монет и 300 очков опыта, а потеряете магический предмет, дающий +2 к Харизме.

Зайдите в таверну Helm and Cloak, здесь поговорите с лидером группы приключенцев и расскажите, как вы шлялись в Тенистом лесу и шахтах. Через пару секунд появится другая группа героев, очень агрессивно настроенных. Независимо от вашего ответа они нападут, а на вашу сторону перейдут ребята из первой группы. Разделайтесь с упрямцами, но знайте, что схватка будет нелегкой. За труды получите браслет АС7, меч +1, боевой топор +2, плащ мага, да и деньжат немножко. В доме на юго-востоке гном даст задание найти тело своего напарника, которого утащили анкхеги. В причудливом доме в юго-западном углу вам встретится масса сильных противников, с которыми лучше не связываться, а пробежать невидимой воровкой и поговорить с магом в западной комнате. Он даст задание оживить каменные изваяния шести приключенцев и забрать артефактный шлем, а для выполнения квеста он подарит шесть свитков против заклинания окаменения.

Найдите дом на востоке от ярмарки в центральной части города. Оживите статую стоящего в углу воина и спросите его о шлеме Балдура. Будьте настойчивы, но не агрессивны, и получите свиток, в котором рассказывается о местонахождении не только шлема, но и плаща Балдура.

Еще один квест получите в доме в юго-восточной части гавани. Вас попросят найти череп в известной таверне, что на юге от башни Ramizeth'а, за картиной на втором этаже, и отнести их в Lady's House (+1 000 очков опыта и единицу к репутации).

Как выполнить квест для главы гильдии воров? Зайдите в дом у кромки карты на самом-самом севере центральной части города, то есть рядом с ярмаркой. Поднимитесь на третий этаж и перебейте магов и пару стражников. Заберите из ящика в комнате обломок камня, книжку и скульптуру — все три компонента для заклятий. С тел похватайте плащи, чтобы продать в магазинчиках, и ожерелье Огненных шаров. Вернитесь с ними в воровскую гильдию и заговорите с лидером (+4 000 очков опыта). Начнется драка с магом, которому живые свидётели не нужны, то есть наших героев элементарно подставят. К счастью, если вы выполнили оба квеста с воровством (стояние у дома и воровство камня), то вмешаются воры, недовольные тем, что одного из их коллег и полноправного вора обижают. Глава гильдии вынужден извиниться, а маг погибнет от воровской стрелы (+4 000 очков опыта). Заберите волшебный жезл Парализации, парню он больше не пригодится.

Еще один квест вам даст маг Ramizeth, который стоит перед своей башней, в южной части города. Вас попросят привести нимфу, точнее, украсть её у мага-конкурента по имени Ragefast. Последний живет в западной части города, неподалеку от Lady's House. Можно решить проблему мирным путем, если не упоминать имя Ра-

мирезa, а можно и просто его убить (+2 000 очков опыта и за то, и за это). С тела обязательно подберите ожерелье защиты с бонусом +1 к AC и спасброскам. Вернитесь к Рамирезу с нимфой, отдайте её ему, постойте чуть-чуть, и нимфа попросит её отпустить.

Сделайте это (+2 000 очков опыта), и получите пучок волос нимфы. Заговорите с магом и нагрубите ему: тот бросит молнию и убежит по лестнице. Вылечитесь и зачистите несколько этажей от монстров, на вершине башни встретите и самого беглеца. Уложите его (+4 000 очков опыта), и амулет, позволяющий запомнить дополнительное заклинание второго уровня, ваш. Помимо всякой мелочёвки в столе и на теле, на книжной полке найдёте зачарованный том — он прибавляет единицу к показателю интеллекта. С волосами нимфы зайдите в магазин магических товаров. Торговец предложит вам 500 монет за клок волос, но если вы скажете, что сумма слишком маленькая, то тот придумает другую сделку — сделать вам плащ, прибавляющий 2 единицы к показателю харизмы.

В доках дают ещё один квест — найти латные перчатки, потерявшиеся в каком-то ящике. Нашедших просят вернуть воительнице, которая работает на складе гавани. Найти перчатки достаточно легко — они лежат в ящике прямо рядом с жилищем водяной королевы. Вот отдавать их жаль, ведь вы получите 1 000 очков опыта, 1 к репутации и два зелья инфравидения за достаточно хороший артефакт, прибавляющий единицу к THAC0.

В другом складе живет продвинутый базилиск, создание очень живучее, но совершенно беспомощное против воина, охраняемого Protection from Petrification. После убийства сего создания (+7 000 очков опыта) заберите с его тела драгоценность, но не продавайте ее, а отнесите мудрецу в таверну Blade and Stars (1 000 очков опыта). В этой же части города найдите здание в восточной части, где карлик подкинет ещё 1 800 монет и 1 300 очков опыта за разборку с базилиском. В этой же области, рядом с южной кромкой карты, живет ещё один некромант, который закажет ликвидировать первого некроманта и забрать его амулет. За принесенный амулет вам подарят свиток с Vampiric Touch и 1 000 очков опыта. Теперь убейте и второго некроманта и идите в магический магазин с амулетом и синим кольцом — маг даст плащ и 3 500 очков опыта.

Канализация Baldur's Gate

Ничего особо ценного вы не найдёте, однако два важных события все-таки произойдут. Во-первых, произойдет драка с главарем кобольдов и его подручными, а во-вторых, встретите царя канализации в окружении свиты. Советую быть с ним предельно вежливым и не грубить, если хотите избежать драки. Из канализации можно попасть в Undercellar, прибежище аристократов и множества девушек не очень серьёзного поведения. Впрочем, лучше всего туда попасть через дверь в таверне Brushing Mermaid...

Поговорите с девушкой, у которой есть имя, неподалеку от центра Undercellar. Скажите фразу, что вас послали за плащом, и охарактеризуйте пославшего как эльфа со светлыми волосами (6-я фраза). Получив плащ, можете поинтересоваться о шлеме. Впрочем, подсказка в свитке вполне очевидна — идите в северо-западную часть города, зайдите в Helm and Cloak (теперь догадываетесь почему гостиница так названа, а?) и поднимитесь по дальней лестнице на второй этаж.

Обнаружите картину, в которой можно поискать. Забирайте шлем и резко отскочите как можно дальше. Если повезет, то прилетевший через пару секунд огненный шар героев не заденет. Шлем можно отнести заказчику, но не нужно: тот хоть

и даст 5 000 монет, но шлем вы потеряете, и снова придется драться с мерзкими огненными воинами. Характеристики плаща — +1 к защите и спасброскам и 25 % сопротивления к магии (!). Ценность шлема не меньше — +1 к защите, спасброскам и THAC0 плюс 5 к максимальному количеству хит-пойнтов.

Развязка пятой главы

Зайдите к Скару, лидеру Flaming Fist, и доложите либо о выполнении, либо о провале его задания найти причину исчезновения людей. После этого он представит вас герцогу.

Тот попросит собрать доказательства причастности Iron Throne к бандитским рейдам и нехватке металла. Зайдите в гильдии воров и поговорите с вором — бывшим членом Iron Throne. После небольшой беседы сходите в таверну Elfsong, чтобы снова найти этого вора. Тот сообщит о том, что глава бандитов отправился в Candlekeep. Вернитесь с этой информацией к герцогу и слушайте предысторию к шестой главе.

Candlekeep – внутри замка

Отдайте книжку стражнику у ворот замка, зайдите внутрь и направляйтесь в центральную башню Candlekeep'a. Перед этим можете побегать по местам вашей юности: в Priest Quarters вычислите Изменяющего форму под видом жреца. Другие персонажи, знакомые ещё с пролога, будут делать страшное лицо и говорить о лидерах Iron Throne, засевших внутри замка Candlekeep'a.

В общем, ничего толкового вы не услышите, так что шагайте в замок. На первом этаже можно найти пару свитков заклятий Web и Knock, после чего поднимитесь на второй. Тут берите предложенное Koveras'om кольцо (+1 к защите и спасброскам) и переходите на третий этаж. Атакуйте лидеров Iron Throne и собирайте их пожитки. Им они уже не понадобятся... На четвертом этаже поговорите с Shistal и намекните ему, что он вам врет. Вот оно что! Ещё один Изменяющий форму прямо в замке! Разделайтесь с ним (+4 000 очков опыта), но на сюжетную линию этот поступок никак не повлияет.

Осмотрите четвертый и пятые этажи, и найдёте посох Страха, деньги, напитки, свитки с заклинаниями и письмо от Гориона, в котором говорится, что вы являетесь ребенком великого бога. Причем не очень доброго, мягко говоря. Если быть точным, то письмо находится в комнате в южной части пятого этажа, в сундуке. В северной комнате, в книжном шкафу найдёте плащ защиты +1. Поднимитесь на шестой этаж. Там к вам подойдет стражник и попросит проследовать за ним. Если откажетесь, то главный герой тут же будет поджарен небесным огнем.

Примечание: если второй этаж вы проскочите и избежите разговора с Коверасом, то стражник вас отпустит со словами, что вам надо навестить этого человека. Воспользуйтесь свободой, чтобы достать из книжных ящиков в холле шестого этажа свитки с заклинаниями второго и третьего уровня.

В ящике в северной части этого же этажа находится кольцо +1 и посох с Magic Missile. В любом случае вы окажетесь в тюрьме. Вам будет предъявлено обвинение в убийстве посетителей замка, причем независимо от того, убивали вы кого-нибудь или даже пальцем не тронули злобных предводителей Iron Throne. Так уж по сюжету положено: либо вы убьёте бандитов, либо их убьют Изменяющие форму, приняв обличие ваших ребят.

Вскоре к темнице придет маг и, недолго думая, телепортирует отряд в подземелья замка, чтобы избавить вас от виселиц.

Подземелье Candlekeep

Попав в подземелье, заберите массу ценных свитков с заклинаниями из трех ящиков и выучите часть из них. Вылечитесь и поспите. В подземелье масса ловушек, которые могут серьезно попортить жизнь. Преодолевать их советую магом, создавшим несколько зеркальных отображений с помощью Mirror Image. Запомните побольше таких заклятий, чтобы побыстрее дезактивировать все западни. Перед вами три пути: прямо живут гхасты и находится куча тел, в которой лежит огненный посох и боевой молот +1, слева находятся три саркофага и ловушки — обнаружите книгу Мудрости, много напитков и кольцо сопротивления огню +40 %. Ещё один коридор, ведущий в северо-западную часть этажа, очень густо утыкан ловушками с молниями. Если хотите пройти его, то делайте это одним персонажем, полностью защищенным от электричества.

Постарайтесь выманить в этот коридор пауков, чтобы молнии их побили. Взломайте саркофаг и тут же отскочите — есть шанс увернуться от огненного шара. В саркофаге лежит книга Силы и плащ +2. Вещи полезные, поэтому стоит рискнуть.

Наконец, справа от центра будет переход в следующую часть подземелья. Перед тем как идти туда, поспите, максимально вылечитесь и запомните как минимум одно заклятье Protection from Petrification или удостоверьтесь, что у вас есть такой свиток. В следующих областях спать нельзя! Ни в залах, ни в пещерах! В зале найдёте множество персонажей, но все они являются Изменяющими форму, за исключением стоящих в центре двух карликов. Поговорите с последними, и они станут вам немного помогать в бою, но далеко уходить не будут.

В зале также много скелетов с луками и алебардами. Прорвавшись к выходу из зала, что на севере, наткнетесь на Гориона и Элминстера. Они тоже фальшивые! Пройдите за ними чуть-чуть, чтобы обезопасить тылы, и нападите. Разбираясь с выходящими из комнат монстрами, найдите выход в пещеры. Пусть вор спрячется в тени и пройдет чуть вперед, чтобы увидеть четырех бандитов. Постарайтесь зачаровать парочку и добить оставшихся.

Идите на юг вдоль западного края подземной речки, так вы избежите встреч с пауками. Перейдя через мостик, остановитесь и скастуйте на воина Protection from Petrification. Он должен наброситься на двух гигантских базилисков, охраняющих проход, и уничтожить их. Переходите в юго-западный угол, пообщайтесь с бандитом и выходите из пещер. Началась последняя, седьмая глава, а в очередном сне герой получает новую спецспособность.

Baldur's Gate — путь к победе

Обойдите все доступные области на глобальной карте, чтобы развить персонажи до предельного уровня и найти различные магические предметы. Как почувствуете, что готовы сражаться с серьезными противниками, а дракончиков-уивернов (кстати, за голову уиверна настоятель храма даст 2 000 монет) и базилисков укладываете без проблем, то шагайте в первую область столицы Baldur's Gate, подойдите к магическому магазину и поговорите с женщиной по имени Tomako.

Посетите сам магический магазин и купите свитки защиты от нежити и магии плюс волшебные стрелы (желательно даже разориться на взрывающиеся и кусающиеся of Biting) и немного зачарованных дартов. Если денег много, то советую прикупить посох для вызова монстров к тому, что у вас есть. В любом случае нужно иметь таких посохов не меньше двух, но и не больше. Поспите в таверне и выучите клириками по максимуму лечащих заклинаний, а магами — атакующих.

Не забывайте, что на вас объявлена охота ребятами из Flaming Fist, поэтому, если за вами увяжется такой человечек, то нагрубите ему, но вместо боя просто убегайте.

Не убейте случайно противника, а то потеряете репутацию. Если вы согласитесь пройти за законником на суд, то попадёте в камеру. Поговорите с гномом, постойте чуть-чуть и отгадайте загадку пленника (33 ребенка), чтобы выбраться из тюрьмы. Есть два не обязательных, но возможных занятия: можно зайти в штаб-квартиру Iron Throne, что в гавани. Устройте там резню солдат, а на самом верхнем этаже перебейте магов, а затем и главную волшебницу.

В награду получите несколько простых волшебных вещей, которые уже у вас есть, два свитка с письмами Саревока и его дневник. Может, вам будет интересно почитать размышления вашего противника. Другое место, куда стоит зайти, это замок Flaming Fist. Опять же перебейте пятерых стражников, поднимитесь на верхний этаж по лестнице в углу зала и расспросите солдата. Поговорите с клириком и выберите первую фразу.

Убейте Изменяющего форму и поговорите с лежащим в постели лордом. Его тело появится в вашем инвентаре, как и письмо Саревока к своему приспешнику. Не спешите уходить: в сундуках можно найти зачарованное оружие, доспехи и деньжата. Отнесите тело лорда в белое здание в центре гавани, и получите 2 500 очков опыта.

Найдите снова Tomako около штаба законников Flaming Fist. Идите в Undercellar, там разберитесь с двумя прислужниками главного злодея, Саревока. Осторожно: воин очень силен, а волшебнице подвластно заклинание Cloudkill. Из пожитков на трупах обязательно возьмите письмо и приглашение, а также +3 кинжал и +2 короткий меч. С приглашением можете идти в главный замок города, что прямо в его центре.

Покажите стражнику приглашение, и он пропустит вас внутрь. Видите зал со множеством богато одетых людей? Создайте издалека клириком побольше скелетов прямо рядом с ними и подойдите поближе. После недолгой беседы богачи превратятся в Изменяющих форму и нападут на вас и законников. Постарайтесь сразу отвести подальше магов и вора и уберите героев с дверного прохода — через него подойдет подкрепление из пары солдат.

Как только все твари будут перебиты, предложите показать свидетельства вины Саревока лорду. Саревок атакует вас, однако советую чуть побегать от него или натравить скелетов. Через полминуты появится маг, который телепортирует злодея в неизвестном направлении. Однако лорд скажет, что может найти Саревока, и отправит вас в гильдию воров. Закупите у продавца в гильдии магические стрелы или болты.

Лабиринт

Спускайтесь вниз по лестнице в гильдии воров в подземный лабиринт. Спать в нем нельзя, поэтому грамотно рассчитывайте свои силы. Пошлите вперед сильного воина или двух, чтобы они перебили несколько видов слизняков, а затем подтягивайте основные силы.

Разберитесь с двумя огненными воинами — желательно поочередно с каждым. Дайте воину выпить напитков защиты от электричества, примените на него свиток защиты от нежити и пошлите его вперед. Как увидите двух скелетов-воителей, встаньте примерно на один с ними уровень, чтобы вылетающие из ловушек молнии били не только воина, но и скелетов. Атакуйте нежить, и есть шанс, что воин даже

не будет поранен. Теперь нужно пробиться к западному углу лабиринта, где лежит умирающий маг. Послушайте его речь и вступайте в дыру в стене рядом с ним.

Подземный город

Здесь можно спать, причем беспокоить вас не будут. Итак, выспитесь и выучите заклятья Stinking Cloud и вызова скелетов. Пройдите воровкой вперед на запад, заметите отряд недружелюбных приключенцев.

Они очень сильны — даже один их лучник с взрывающимися стрелами может уничтожить весь отряд. Поэтому важно применить связку Stinking Cloud и вызвать максимальное число скелетов. Они добивают валяющихся без сознания противников, пока маг кидает ещё одно Stinking Cloud, чтобы точно быть уверенным, что действие кислотного облако не будет преодолено спасброском кого-нибудь из врагов.

На земле осталось шесть тел, обыщите их ради массы разнообразных магических стрел и зачарованного оружия, которое, впрочем, уже у вас есть. Пройдите ещё на запад, и увидите вход в мрачный замок. Его охраняет уже знакомая вам Tomako, с которой можно и не драться, если выбирать последние фразы. Впрочем, если убить её (+5 000 очков опыта), то получите +1 Full Plate Mail, что может быть лучше тех доспехов, что носит ваш воин. Запомните магами и клириками максимум заклинаний, вызывающих различных тварей, дайте воину в карман напитки скорости и героизма, а лучнице — взрывающиеся стрелы. Вступайте в храм Баала для финального боя с главным недругом.

Храм Баала

Этот бой — последний, поэтому открывайте все свои НЗ и не экономьте напитки и заряды посохов. Саревок — сильный боец, а с помощью своих напарников более чем сильный.

Приведем оптимальный, на наш взгляд, способ борьбы с врагом. Вызовите перед отрядом побольше скелетов, наденьте на вора сапоги скорости. Вор прячется в тени и бежит вперед.

Полностью игнорируйте ловушки, и как только вор заметит фигуру в латах, тут же в неё стреляет взрывающейся стрелой. Мгновенно отводите вора обратно к отряду. Таким образом Саревок побежит за вами, а вот его друзья — нет. Враг добежит до скелетов и начнет их колотить: вызывайте новых, обоими магами создавайте тварей из специальных посохов, а воин пусть пьет напитки скорости, пока идет навстречу Саревоку.

Если повезет, то созданными магами тварями станут лучники-хобгоблины. Их нужно постоянно увеличивать, пока они не будут мешать стрелять друг другу (то есть создайте десятка три-четыре). Обязательно отвлекайте Саревока все новыми скелетами и созданиями, которых будет периодически создавать один из магов из своей книги заклинаний.

Воина держите в качестве НЗ, чтобы задержать Саревока, пока клирик и маг создают новых монстров в качестве преграды к лучникам-хобгоблинам. Не дайте Саревоку пробиться к этим стрелкам, ведь именно они будут периодически наносить ему серьезные повреждения.

Кстати, атакующей магией против Саревока не пользуйтесь, у врага к ней очень большая сопротивляемость. Все! Враг повержен (+15 000 очков опыта), смотрите мультфильм и ждите дополнительные карты!

Кирил Шитарев, Андрей Шаповалов

BEAVIS & BUTT-HEAD DO U

РАЗРАБОТЧИК	**Illusions / MTV**
ИЗДАТЕЛЬ	**GT Interactive**
ВЫХОД	**февраль 1999 г.**
ЖАНР	**квест**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-133, 16Mb**
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
РЕЙТИНГ	**8.1**

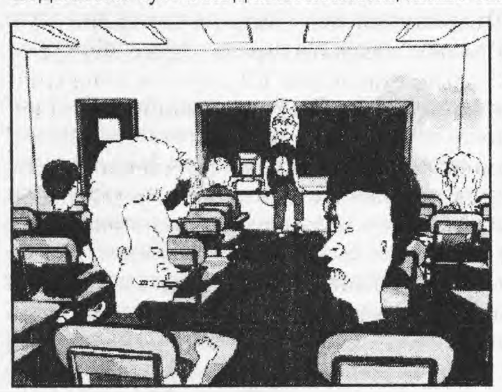
Для всех Бивесов и Батхедов. И все такое...

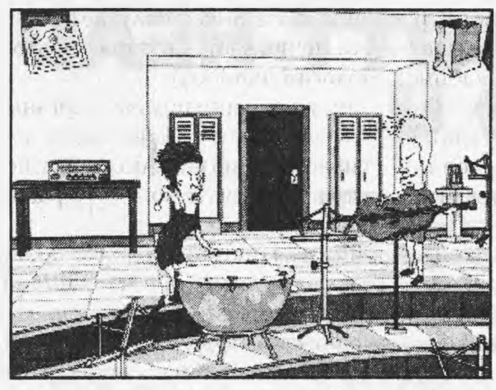
Бивес и Батхед не существуют на самом деле. Они даже не люди — просто персонажи мультфильма. Некоторые поступки, проделываемые ими, могут привести к травме, к исключению из школы, аресту, а может, даже к депортации из страны. Короче говоря, не пытайтесь проделывать то же самое у себя дома.

Что может быть ужаснее первого урока в школе?! Но сегодня необычный день, учитель объявляет о поездке в местный колледж, где «вы можете ознакомиться со своим будущим, осознать вашу будущую профессию». Идея ознакомления с будущим не вдохновляет Бивеса и Батхеда на действие, вот только... В колледже будет классная вечеринка, где можно познакомиться с крутыми девочками и выпить пива. Все убегают в автобус, ну и вы за ними — на выход.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Все эти дурацкие походы начинаются с нудной многочасовой лекции декана, которого никто не слушает, а выход перекрыт учителем-пацифистом. С этим надо что-то делать. Например, поприкалываться с лучом прожектора, направленного на декана. Технические неполадки, хе-хе. Девушка, сидящая впереди, «с удовольствием» поделится бумагой для конспекта, лишь бы только от нее отстали. Сделайте самолетик и запустите прямо в декана на сцене. Всё, лекция закончилась, правда, декан немного разозлился... На улице учитель скажет последнее напутствие, даст ценные указания, карту и отпустит на волю. С помощью карты можно моментально перемещаться по всей территории Хайлендского колледжа, причем нажимать нужно еще на изображение декана (кабинет декана и школьного психиатра) и на статую Основателя (кафетерий, столовая, сама статуя, учитель на лавочке). Бобер, к сожалению, никуда вас не





приведет. Итак, в путь за девушками. Первыми на очереди у нас в карточке идут жилые комнаты (dorms). Обычное общежитие: карта кампуса при входе, бедный студент, распространяющий флаеры, доска объявлений. Но сейчас не это привлекает внимание Бивеса и Батхеда, а шланг у стены. Из него можно обливать друг друга водой или сунуть его в окно, чтобы затопило комнату или вообще всё общежитие. Так, теперь займемся парнем. Попросите у него флаер (это на вечеринку для слепых, бесплатно), на халяву можно взять (берите). Заходите в здание и прямо к женщине за стойкой, чтобы получить отметку в карточке. Но за красивые глаза здесь ничего не делают, придется выполнить поручение — отнести сверток в комнату № 105. Зачем куда-то что-то нести, если можно выбросить в мусорку? Черт побери, оказывается, посылка предназначалась хорошенькой девушке, и юбка, которая была в свертке, очень нужна ей для вечеринки. Придется лезть за свёртком. Бивес храбро нырнет в мусоропровод и окажется в баке, там вляпается в тухлое арахисовое масло, но юбки не найдет, потому что мусор уже загрузили в машину. Остаётся только догнать её и обыскать весь контейнер. Он открывается рычагом с правой стороны. Ненужные вещи можно выкидывать прямо на дорогу. Юбка, такая фиолетовая тряпочка, прямо за телевизором. Немного испачкалась, но и так сойдет... не сошло, придется стирать.

Неплохо для начала сходить в туалет (левая дверь). Бивес забежит в кабинку и через несколько секунд осознает весь ужас сложившейся ситуации: в кабинке нет туалетной бумаги!!! Верный друг Батхед, конечно, может помочь, но соблазн уйти очень велик. Ладно, в третьем от двери ящике лежит какая-то непонятная бумажка, для Бивеса подойдет. Похоже, неприятности сопровождают эту парочку. Благодаря стараниям Бивеса, туалет намертво забивается и прибавляет работы старичку-сантехнику. Когда тот уйдет в кабинку, возьмите ножовку и жидкое мыло, которое находится у зеркала. Здесь всё.

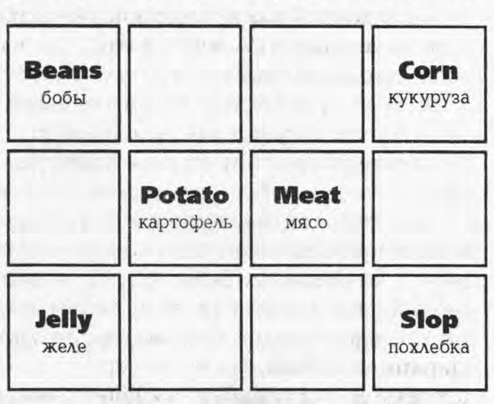
Теперь идите в прачечную, где кто-то взгромоздился на стиральную машину и читает книжку (кстати, вот и шланг из окна торчит). Налейте из него воды в стиральную машину и положите туда банку с мылом. Все хорошо, только нужна мелочь, чтобы запустить этот агрегат. Её у вас как раз и нет. Перед выходом возьмите красные трусы с полки. Очень привлекательно смотрится надпись «Agriculture» — это ферма при колледже, зайдем туда.

И здесь нужно трудиться за крестик в карточке! Главный агроном потребует подоить корову и набрать яиц в коробку, после чего выдаст соответствующий инвентарь. Час от часу не легче. У самого выхода снимите дубинку, которая бьёт при прикосновении электрическим разрядом (полезная вещь, применима практически везде). Яйца собрали, осталось только сложить их в корзинку. Эх, горячие американские парни поразбивали в драке все яйца, надо было быть осторожнее. Где теперь их взять? Курица нести новые наотрез отказывается. Идем к корове, но тут еще хуже: она сбежит с фермы, стоит Бивесу открыть загон. Остался только бык. Несмотря на предупреждающую надпись, заходите туда без опасения. Подумаешь, Бивес схлопочет копытом под дых, чего в жизни школьника не бывает. Наступило

время корриды: подразните быка красными трусами и, пока Бивес получает свое, Батхедом заберите вилы из стога сена. Больше ничего не поддается взятию, поэтому можно выходить отсюда, например, в кабинет биологии (bio-logy).

Как получают первый крестик в анкете? Отвечаем: надо запихнуть все органы в манекен-тренажер (слава богу, не на время). Разбитое Бивесом сердце можно заменить настоящим из банки. Оно скользкое и подбирается с пола только вилами. Вроде все сошлось с оригиналом, предъявляйте работу преподавателю, и он с радостью поставит свою подпись.

Куда теперь? Что делать? Может, музыкой позаниматься (music)? Да-а-а, с такой девочки пример брать надо, она слишком круто играет на дудочке. А если быстрее метроном запустить? И еще быстрее... Ха, не умеет она играть, чуть быстрее делаешь, так сразу сбивается. Обиженная девочка запирает свою дудку в шкафчик на амбарный замок и уходит. Страсть как хочется подудеть! Ножовкой по металлу отпиливайте дужку замка и забирайте инструмент. Но помните — за такие дела в обычной жизни срок дают. После возьмите ноты со стойки и попробуйте сыграть что-нибудь. Здорово! За такую игру Бивес и Батхед обязаны работать в столовой, чтобы оплатить испорченный инструмент. Против декана не попрешь, придется работать. Как только выйдете из кабинета, увидите девушку, которая с ног сбилась, разыскивая художественную мастерскую, куда ее пригласили позировать в обнаженном виде. Посоветуйте ей, куда идти, после чего нажимайте на изображение отца-Основателя на карточке и, когда окажетесь на площади, заходите в столовую (слева от памятника). Первым делом подойдите к салат-бару и положите себе в миску еды, главное — перцу, перцу побольше. Тут Бивес не выдержит и чихнет, забрызганный мальчик напротив уйдет в негодовании. Конфискуйте ложки для салата и приступайте к работе.



Как только закончите обслуживать изголодавшихся студентов, идите к общежитию, к тому времени ко входу подойдет сбежавшая корова. Накормите ее арахисовым маслом, за заботу и ласку она разрешит подоить себя, правда, перед этим кучу навалит... (Отходы жизнедеятельности забирайте с собой, пригодятся.) Настало время получения еще одного зачета — по животноводству. Помните, в кабинете зоологии в аквариуме жила гремучая змея, которая ревностно охраняла кладку яиц? Поиграйте ей на флейте, тогда она отвлечется от всех забот и у вас появится великолепная возможность забрать яйца.

Остается только надеяться, что учитель не заметит разницы между куриными и змеиными яйцами. Вручите ему ведро молока и коробку с яйцами; еще один шаг к вечеринке сделан. Помните, какую жестокость проявил декан при вынесении наказания? Настало время вернуться и отомстить за нанесенное оскорбление, например, свистнуть клюшку для гольфа. Перед выходом выключите громкоговоритель на стене. Это понадобится, чтобы взять микрофон в прихожей. Когда он будет ваш, идите на стадион (track). Сначала попробуйте свои силы в гольфе. Наверное, вы уже заметили, что мужчина на газонокосилке ездит за мячиками по всему полю как привязанный? Тогда сделайте так: первый удар должен быть максимально слабым (од-

на полоска), второй — немного сильнее (четыре полосы), тогда мяч, вылетев из-под лезвий косилки, ударит учителя физкультуры по макушке, да так, что у того слетят солнцезащитные очки. Подберите их и отправляйтесь быстрее на главную площадь к памятнику.

В забегаловке Java 101, что направо, купите чашечку кофе. Настало время Great Cornhollio!!! Пока официантка пытается успокоить вашего буйного друга, незаметно возьмите банку с надписью «Tips», она на левом прилавке. Бивес пришел в норму, выходите. Теперь идите к учителю, который спокойно себе играет, сидя на лавке. По-моему, его вполне можно приспособить для взимания лишних денег с прохожих. Вот если положить банку в чехол от гитары, дать поиграть жалостливую мелодию по нотам, да еще и очки тёмные подарить... Только чего-то не хватает... конечно, надписи «слепой». Поставьте табличку в чехол, и деньги польются ручьем. Когда будете уходить, положите коровью лепешку под статую.

Вас ждут на местном радио (communications), это одно из испытаний. Когда разбудите ведущего, он объяснит суть задания. Вам придется провести небольшое токшоу и ответить на вопросы радиослушателей. Пары ответов хватит, после чего он с радостью поставит вам крестик в карточку. Заходите в комнату и слушайте первый вопрос.

— Добрый день, я хочу задать вопрос про свою грудь...
— А сколько их у тебя? Хе-хе.
— Заткнись, Бивес!
— А они у тебя... э-э-э большие, и все такое... Куда она делась?
— Ты проворонил такую девчонку!

В процессе жестокой драки Бивес разбивает микрофон, и шоу заканчивается на первом звонке. Воспользуйтесь своим микрофоном и ответьте на пару-тройку звонков, как сумеете. Ведущий подпишет карточку и даже подарит пластинку в знак огромной признательности за хорошо проведенное шоу, но вы пока не уходите, вернитесь обратно в комнату. Приладьте микрофон к тарелке спутникового телевидения, которая висит за окном, и направьте ее на учителя, играющего на гитаре. Теперь его музыка транслируется по радио, и это даст возможность пройти испытание музыкой.

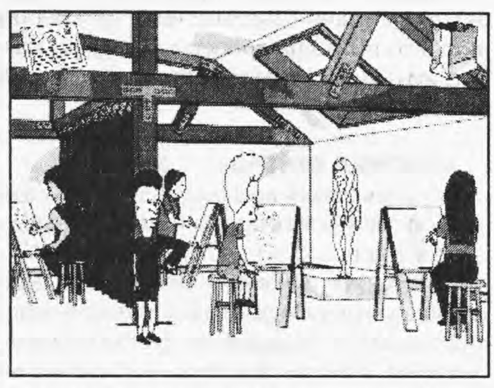
Строгая учительница заставит Бивеса подыграть ей на виолончели ужасный этюд. Как только Бивес начнет изображать из себя крутого музыканта, Батхед должен включить радио, стоящее немного левее от барабана. Учительница, пораженная качеством исполнения, с удовольствием поставит свою подпись. Вернемся же к занятиям спортом. Перед входом на стадион купите баночку воды. Эффект знакомый... Идите на стадион, когда Бивес приготовится к прыжку, дайте ему полный разряд электрической дубинки прямо сзади, чуть пониже спины. Хороший разбег, хороший прыжок ведут к хорошему результату. До вечеринки осталось три испытания.

Так, что осталось? Библиотека, отлично. Библиотеки тем и хороши, что там можно покататься на тележках для книг. Если бы не бабка-библиотекарь, то кайф был бы полный. А тут придется убирать за собой, еще книги по полкам раскладывать. С этим надо что-то делать. Может, отличник, работающий над рефератом по астрономии, сможет помочь? Отвлечь от компьютера его можно, открыв окно. Заберите карточку, пока парень будет подбирать улетевшие листы. Не забудьте выключить компьютер. Огорченный донельзя Стюарт согласится прокатиться на тележке, ведь он еще не знает, к чему это может привести. Работу скинули на отличника, а сами получили «добро» на сдачу.

Где-то по территории кампуса бегает направленная вами ранее девушка-модель. Найти ее легче всего, глядя из окна радиостанции. Как только заметите, сразу беги-те туда и отдавайте карту колледжа. Чтобы полюбоваться обнаженной моделью, придется сходить в художественную мастерскую. Учитель потребует нарисовать для него фрукты, после чего он сможет поставить галочку. Но это не интересно, главное действие происходит за занавеской, где старшие классы рисуют обнаженную модель. Присоединяйтесь к ним. Неплохой рисунок, что-то в нем есть. Покажите его учителю, и он оценит по достоинству.

Последний шаг: бросьте пару монеток в стиральную машину в общежитии, и юбка постирана. Осталось ее отнести в 105-ю комнату. Расскажите о своем подвиге консьержке, она проверит вас на честность и поставит последний крестик. Да здравствует крутая вечеринка, девочки, пиво и все такое!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ



Как-то тухло здесь, даже красивый сертификат о прохождении всех испытаний не радует душу. Она требует чего-то другого. Особенно раздражает ведущий на сцене. Поговорите с ним, и он пожалуется на пересыхающее горло. Можете сколько угодно угощать его розовым пойлом, он все равно будет хотеть пить. Поэтому просто поставьте стакан на вертушку. После ликвидации диск-жокея поставьте свою пластинку. На звуки музыки прибежит учитель-пацифист и захочет заполнить паузу своей песней. Отвлекитесь от музыки, пора приступать к перетягиванию каната. Когда Бивес возьмется за веревку, привяжите другой ее конец к ручке раздвижной стенки. Противник одним сильным рывком вытянет ее до конца, тем самым дав вам возможность вскарабкаться на самый верх и дотянуться до лестницы. Бедняга учитель, он ничего плохого не сделал, но Бивесу свобода важнее, и он опускает баскетбольное кольцо вниз.

После побега ребята отправятся в общежитие, чтобы узнать о месте проведения настоящей студенческой вечеринки. Девушка уже ушла, поэтому придется поднапрячься. Из стола заберите ножницы и подойдите к автоответчику.

Первое: прослушайте старую запись на автоответчике и позвоните ей на бипер.

Второе: перезапишите автоответчик и еще раз наберите номер девушки, только трубку не поднимайте. Адрес у вас в руках, но пьяный тип в дверях наотрез отказывается пускать малолеток в дом. В качестве доказательства вашей крутости он потребует принести три предмета: диплом декана из его кабинета, щит статуи Основателя и голову символа колледжа — бобра Барри.

ДЕКАН

Рядом с кабинетом декана находится приемная школьного психиатра. На мягком диване Бивес и Батхед расслабятся и начнут откровенно отвечать на вопросы, могут даже картинкой поделиться, той самой, где девушка нарисована.

Обрадованный психолог повесит ее на стену, и только тогда наступит момент, когда можно будет потушить свет и закрыть жалюзи. Когда наступит полная темно-

та, засовывайте картину себе в пакет и выходите из кабинета. Уже в коридоре вставьте свой сертификат в рамку. Видите пятна на полу? Внезапно на Бивеса напало желание бесплатно поработать, и он пылесосом начнет убирать их. Но одно пятно, самое гадкое, слишком сильно въелось в пол у стены, да и пылесосить его неудобно.

Слышали грохот с другой стороны? Интересно, что там произошло... О, все дипломы и сертификаты декана попадали на пол (скорее всего, из-за вашей усердной уборки). Злой декан проклянет неаккуратную уборщицу и попросит вас повесить его упавшие достижения на стенку. Вот тогда и поменяйте сертификат на одну из грамот.

ЩИТ СЭРА ВАЛЬТЕРА ХАНКОКА

На площади произошли некоторые изменения: учитель в больнице, а около статуи крутится непонятный тип, утверждающий, что он очищает статую от птичьего помета. Странно, как это он не заметил самой большой кучи? Ткните в нее пальцем, и только тогда он заметит, что недавно над статуей пролетала особо крупная птичка. В то время как рабочий уносит помет, отпилите щит ножовкой. Смотрите, статую не скиньте...

ГОЛОВА БОБРА

Обычно символ колледжа можно найти на стадионе, где проходят командные игры. Так, поход на стадион немного откладывается, мы еще не закончили с газонокосильщиком.

Обрежьте ниточку ножницами и аккуратно забирайте ключи, после чего откройте дверь склада. К чему здесь мегафон? Теперь бегом на поле, туда, где репетирует команда поддержки. Чтобы главную девушку было хорошо слышно, дайте ей мегафон, а потом спросите, что они тут делают. А что если бобра привезти на вечеринку прямо с тележкой и девушками? Заводите машину при помощи ключей и подцепляйте к ней вагончик.

К сожалению, вы далеко не уедете, зато голова бобра достанется вам без нагрузки. Все, допуск на вечеринку у вас в руках. Отдавайте добытые с таким трудом вещи парню при входе, и он пропустит вас в дом.

Похоже, вечеринка в самом разгаре: все пиво выпито, две девушки заняты, в общем, опять полный провал. Подберите первые три банки из-под пива, тогда местные парни обратят на вас внимание. Подзовут к себе и спросят: «Ребята, хотите познакомиться поближе с двумя девчонками?» Конечно! Только сначала придется принести для них ответы на завтрашний тест. Эта бумажка спрятана в доме, куда можно пробиться только с боем. Не пугайтесь, стрелять будете краской, да и противник не слишком многочислен. Просто поливайте «огнем» всю комнату без остановки, как говорится, на кого Бог пошлет.

Когда пройдете несколько комнат и возьмете заветную бумажку из шкафа, бегом к девушкам. Один из парней отведет вас на второй этаж, где велит зайти в две разные комнаты. Вздохи, предвкушение радости, полная темнота, скромные дотрагивания... BEAVIS + BUTT-HEAD = ... Вот оно как может получиться! Позорный побег с вечеринки, смех вдогонку, фрустрация и полное разочарование в жизни колледжа. Не весело все закончилось.

Единственная радость — учитель-пацифист жив остался.

Алан Берновский

BLOOD 2: THE CHOSEN

РАЗРАБОТЧИК Monolith Productions, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ GT Interactive Software Corp.
ВЫХОД декабрь 1998 г.
ЖАНР first-persom shooter
ТРЕБОВАНИЯ P-166, 32Mb, рек. 3D-уск.

ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆
ЗВУК ★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★☆☆
РЕЙТИНГ 8.5

Море оружия, море крови, красивая графика и своеобразный черный юмор

Когда в первый раз вставляешь эту игру в CD-ROM, она поначалу не производит особого впечатления: привычные пейзажи, не очень интеллектуальные противники, хорошая, но ничем не выдающаяся музыка и т. п. Конечно, после таких бесспорных хитов, как Half-Life и Eretic II, хочется чего-то покруче. Эта же игрушка проще. Но, поиграв немного, чувствуешь, что она затягивает в свои сети и ты уже не можешь оторваться. Я бы сказал кратко — советую купить, не пожалеете!

Для тех, кто ещё не забыл первый вариант Blood, есть утешительная новость — с деревней покончено раз и навсегда. Вместо унылых сельских пейзажей и тупых крестьян с вилами вы попадёте во вполне современный город и встретите как обычных людей с пистолетами и автоматами, так и монстров. Нужно сказать, что многие из них доставят вам неприятности. Хотя некоторые из них и неповоротливы, убить с первого выстрела их будет сложно. Будут и исчезающие, и появляющиеся экземпляры, с ними интереснее.

Самый приятный момент для игромана-3D'шника — огромный выбор оружия. Всего 20 наименований, включая бомбы. И не только обычное вооружение, но и магические предметы. Единственная загвоздка — нельзя носить с собой более 10 единиц оружия сразу. То есть, найдя что-то новенькое и нужное вам, вы должны сначала выкинуть что-то из уже имеющегося у вас оружия (при этом нож всегда остается с вами, как-никак ритуальный предмет).

Игра длинная, уровни большие. Но вам не придется ломать голову, думая, что от вас требуется. Как правило, всё и так ясно — прошли уровень, нажали кнопки, где нужно, и перешли на следующий. Даже те подобия заданий, которые будут появляться на некоторых уровнях, можно не читать (особенно тем, кто не знает английского) — понятнее не станет.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Много лет назад жил-был Калеб, разбойник с Дикого Запада, каких в США называли метким словом «gunslinger». Стрелял он быстро и метко, а главное — не задумываясь, отчего и снискал недобрую славу по всему Дикому Западу. Но однажды он встретил женщину по имени Офелия.

И привела его нелегкая следом за ней прямо к поклонникам божества Чернобога. Калебу этот культ, именуемый The Cabal, пришелся по вкусу, и со временем он

стал в нём значительной фигурой. Настолько значительной, что вместе с ещё тремя сподвижниками (в числе коих была и Офелия) удостоился чести быть вызванным к самому Чернобогу. Бог оказался настоящем воплощением зла и, как полагается в таких случаях, принес «ходоков из народа» себе в жертву, сотворив с ними что-то на редкость мерзкое.

Но Калеб оказался стреляным воробьем, каким-то образом исхитрился воскреснуть и обидчику отомстил. На том Blood 1 и закончился.

Однако история Калеба продолжается. Убив Чернобога, он получил всю его силу и стал бессмертным (почти). Пару сотен лет Калеб бродил по свету, изредка предаваясь удовольствиям, но большей частью просто держась в стороне от людей и их мелких проблем.

Между тем культ Чернобога обрел нового лидера. Им стал некий Гидеон, мнящий себя гением и вознамерившийся «отомстить» за поруганную честь и достоинство Чернобога, убив Калеба. Для этой цели он сконструировал специальное оружие.

Сможет ли Калеб разделаться и с этим пакостником? Всё зависит от вас.

Но одно ясно с самого начала — крови будет много...

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

ОРУЖИЕ

Knife — ритуальный нож. Применяется для ближнего боя. При использовании режима Alt-fire (X по умолчанию — усиление удара, увеличение мощности огня, шквальный огонь) удары медленнее, но мощнее. Это единственное оружие, которое нельзя выкинуть.

Beretta 92F (9mm Automatic Pistol) — усовершенствованная модель пистолета. Годится только для уничтожения слабых противников. Стреляет далеко и точно, но огневая мощь слабая. Можно стрелять с двух рук, что будет значительно эффективней, но тогда нельзя применить режим Alt-fire (это правило применимо для всего оружия, которым можно стрелять с двух рук). В качестве снарядов используются обычные патроны. Избавьтесь от него на более сложных уровнях.

Ingram MAC-10 Sub Machine Gun — ручной пулемет. Высокая скорострельность и малая точность — вот его отличительные особенности. Патроны потребляет в диком количестве, особенно при стрельбе с двух рук. При использовании режима Alt-fire стреляет более аккуратно короткими очередями. Как только вы отыщете что-то более стоящее, советую вам избавиться от этого оружия.

M16 Assault Rifle — классное ружье, мощное и точное. В обычном режиме работает как автомат и стреляет очередями обычными патронами. Достаточно скорострельное оружие. Единственное неудобство использования — большой расход патронов, но за счет эффективности оно почти компенсируется. При использовании режима Alt-fire происходит одиночный выстрел мощнейшим зарядом DieBugDie, содержащим взрывчатое ядовитое химическое вещество. При удачном попадании им можно убить крупного врага с одного выстрела.

Vulcan Cannon (Minigun) — это по сути своей пулемет. Стреляет очень быстро обычными патронами и, естественно, потребляет кучу боеприпасов. Подумайте, стоит ли это оружие того, чтобы оставлять его после появления более совершенных видов вооружения.

.50 BMG Sniper Rifle — снайперская винтовка. Мое любимое оружие в этой игре. Стреляет точно и очень-очень далеко. Из неё можно убить любого монстра и при

этом сохранить в неприкосновенности собственную шкуру, весь вопрос в количестве патронов. В режиме Alt-fire включается оптический прицел. Для того чтобы не расходовать снаряды попусту, всегда цельтесь в голову, на худой конец — в грудь врага. Если же это невозможно по какой-либо причине, стреляйте куда можете, всё равно победа будет за вами. В качестве снарядов используются круглые патроны BMG.

.50mm Pack Howitzer — ручная гаубица. Оружие, без сомнения, очень мощное и удобное. Снаряды летят точно и на очень большое расстояние, что позволяет уничтожать летающих противников. В качестве снарядов применяются специальные заряды для гаубицы. При использовании режима Alt-fire выпускает сразу пять зарядов.

Cabalco Death Ray — это лазерное оружие. Его лучи способны отражаться от поверхностей. Полезно, когда кто-либо преследует вас или когда обстреливаете углы. При использовании режима Alt-fire используются две химические батареи, но больше времени уходит на зарядку.

The Orb — это магическое оружие автоматически выслеживает врага и внедряется в его череп. Стреляя, оно использует 20 единиц маны, которая имеет чудесное свойство самовосстанавливаться. При использовании режима Alt-fire выделяется 200 единиц маны, а вы сами как бы превращаетесь в шар. В это время ваше тело остается на том же месте, где вы и стояли, совершенно беззащитное. Если кто-нибудь атакует вас в этот момент, вы погибнете. В одиночной игре это оружие доступно только двум персонажам — Офелии и Измаилу.

Bug Spray Canister — это своего рода ядовитый спрей, который действует на любую тварь, но только на близком расстоянии. Честно говоря, хоть я и пользовался этим оружием во время игры, это было вызвано скорее недостатком боеприпасов для другого оружия. Можете с легким сердцем выбросить его, когда найдёте что-то более стоящее. Использование режима Alt-fire позволяет поджигать спрей. В качестве снарядов используются заряды DieBugDie.

Singularity Cannon — использует 50 химических батарей на один выстрел, при этом на 5 секунд открывается небольшая черная дыра, способная поглотить ваших врагов или нанести им повреждения, в зависимости от того, как далеко они расположены от эпицентра взрыва. Пользы от этого оружия немного, к тому же оно так долго разогревается, что вас сто раз успеют убить. Не стоит включать Singularity Cannon в свой арсенал.

Flare Gun — ракетница. Стреляет огненными ракетами, которые при попадании внедряются в тело врага и сжигают его как бы изнутри. Имейте в виду, что вам придется подождать несколько секунд, прежде чем они сработают и враг загорится, всё это время он может представлять для вас опасность.

Используйте это ружье для борьбы с далеко стоящими противниками, не обладающими магическими свойствами (типа зомби). Вы можете использовать сразу две ракетницы и стрелять с двух рук либо применять режим Alt-fire, когда при одном выстреле вылетает сразу восемь ракет. Эффект потрясающий (особенно при попадании в группу) — разрывает всех.

Sawed-off Shotgun — двустволка для охоты на крупного зверя, её выстрелы точны и мощны. Она не дальнобойная, но вам пригодится. Основной её недостаток состоит в том, что после каждого второго выстрела (по одному патрону на выстрел) она перезаряжается (автоматически) и стреляет не так быстро, как хотелось бы. За эти секунды враги способны нанести вам урон. Используйте её для борьбы с одиночными или медлительными противниками. Найдя второе ружье, вы можете стре-

лять с двух рук, при этом из каждого ружья будет вылетать по одному патрону. При использовании режима Alt-fire стреляет сразу двумя охотничьими патронами.

Napalm Launcher — огнемет. Оружие мощное и полезное. Сжигает всё, что находится в эпицентре выстрела. При использовании режима Alt-fire выпускается сразу 10 огненных зарядов. В качестве снарядов применяются газовые танкеры.

TW-X59 Tesla Cannon — стреляет электрическими молниями, наносит значительные повреждения при попадании, скорострельное. В режиме Alt-fire используются 20 химических батарей.

Voodoo Doll — магическое оружие. Направьте его на врага и «стреляйте». Voodoo Doll использует пять видов различной магии, к сожалению, не очень мощной. В том случае, если видимого врага нет, повреждения будут наноситься вам. Режим Alt-fire требует 100 единиц маны и наносит более сильные повреждения окружающим вас врагам.

Life Leach — классное мощное магическое оружие. Стреляет огненной маной на большие расстояния. При этом расход маны при обычном выстреле невысок. В режиме Alt-fire выпускает в разные стороны смертельный поток огненной маны «стоимостью» в 100 единиц.

Теперь совет, как лучше подобрать оружие. Вам понадобятся следующие вещи: M16 Assault Rifle, .50 BMG Sniper Rifle, .50mm Pack Howitzer, Flare Gun, Sawed-off Shotgun, TW-X59 Tesla Cannon, Napalm Launcher. Остальное — на ваше усмотрение.

ПРЕДМЕТЫ

Flashlight — фонарик. Освещает небольшую поверхность, расположенную прямо перед игроком. Пока он действует, вы видите цифры, показывающие, на сколько секунд хватит его батареек. Как правило, в тех местах, где вам действительно нужно будет использовать фонарик, вы его найдёте. Фонарик можно выключать и использовать в дальнейшем столько, насколько хватит его ресурсов.

Med-kit — аптечка. Первоначально имеет 100 единиц здоровья, по мере использования может пополняться. Количество ставшихся единиц здоровья вы можете увидеть на табло аптечки.

Night Vision Goggles — прибор ночного видения. Так же, как и фонарь, имеет ограниченное время использования.

All-seeing Eye — всевидящее око. Это глаз, который вы можете кинуть куда-нибудь, нажимая на его «горячую» клавишу или кнопку «огонь» мыши. При этом глаз будет осматривать окрестности. Если глаз уничтожить в тот момент, когда вы им пользуетесь, вы тоже ослепнете на несколько секунд. После уничтожения глаз автоматически возвратится в инвентарь.

Binoculars — бинокль.

Proximity Bomb — бомба с детектором движения. Может сработать на любую движущуюся цель, в том числе и на вас. Сначала выберите бомбу, воспользовавшись меню инвентаря или «горячей» клавишей, а затем бросьте, нажав кнопку мыши «огонь» или положите перед собой, нажимая на клавишу X (режим Alt-fire). Через несколько секунд она заработает и будет дожидаться свою жертву. Вы можете держать в своем арсенале до 10 Proximity Bombs.

Remote Bomb — бомба с дистанционным управлением. Вы можете кинуть бомбу, воспользовавшись кнопкой мыши «огонь»; или, удерживая кнопку несколько секунд, взорвать её (нажав D); или выбрать новую бомбу для установки. Вы можете также класть бомбы перед собой, используя режим Alt-fire. Если вы используете все бомбы с дистанционным управлением, которые у вас есть, у вас всё ещё будет оста-

ваться детонатор. Так что вы можете выбрать его в инвентаре и подорвать любую бомбу, которая будет поблизости. Вы можете держать в своем арсенале до 10 Remote Bomb.

Time Bomb — самая примитивная бомба с часовым механизмом большой мощности. Выбрав её, держите кнопку мыши «огонь», чтобы установить таймер. Время будет видно в желтом окошке сообщений. Киньте её или положите (режим Alt-fire) и отбегите на приличное расстояние. Спустя несколько секунд она взорвется. Минимальное время, на которое можно установить таймер, — 5 секунд, максимальное — одна минута.

ТАЛИСМАНЫ

По мере игры вы будете находить не только предметы, патроны и прочие боеприпасы, но и различные талисманы в виде сердец, цветных спиралей и бронежилетов.

Life Essence — дает 25 единиц здоровья.

Life Seed — добавляет 100 единиц здоровья к тому, что в настоящий момент есть у игрока. Максимальный объем здоровья — 250 единиц (и 300 — для счастливчиков).

Ward — 25 единиц защиты.

Necroward — добавляет 100 единиц защиты к уже имеющимся. Максимальный объем защиты — 200 единиц.

Willpower — уменьшает все повреждения на 95 %, делая игрока практически неуязвимым. Действие талисмана длится в течение 30 секунд. Визуальные и звуковые эффекты предупреждают других игроков (врагов), что данный игрок неуязвим.

Stealth — делает игрока невидимым на 30 секунд.

The Anger — в три раза увеличивает ущерб, который игрок наносит врагу в течение действия этого талисмана (30 секунд). Визуальные и звуковые эффекты предупреждают других игроков (врагов), что данный игрок способен нанести тройной ущерб.

ВРАГИ

Gideon — Гидеон — это ваш основной враг, лидер культа Кабала. Он выглядит как обычный человек, только способен летать, исчезать, тая в воздухе, и посылать в вас магические лучи. Вы встретитесь с ним лицом к лицу на последнем уровне третьего эпизода. Метод борьбы с ним подробно описан ниже в прохождении.

Cultist — «культисты» — это обычные мужчины и женщины, сражающиеся на стороне Гидеона. Как правило, они слабо защищены, вооружены пистолетом или ножом. Нейтрализуются легко, а с появлением более серьезного оружия вообще не представляют особой опасности. На последних уровнях у некоторых из них может появиться более мощное оружие, просто будьте внимательны — а что это они там тащат на себе?

Fanatics — это хорошо вооруженные и защищенные бойцы Cabal. Но всё же это обычные люди, поэтому вы с ними можете сражаться на равных. Иногда они пытаются проявить какую-нибудь хитрость, но у них это плохо получается. Вы всегда знаете, что они предпримут в следующий момент. Могут быть вооружены как простыми пулеметами, так и огнеметами, снайперскими винтовками и более крутым оружием.

Zealot — это своего рода колдун. Из них состоят отборные войска армии Cabal. Они обладают способностью летать и внезапно появляться и исчезать. В качестве

оружия используют магию. С ними не просто справиться. Лучшая тактика — «засекать» их из далека и бить из снайперской винтовки либо применять против них какое-нибудь быстродействующее оружие, которое не даст им шанса скрыться. Имейте в виду, что во время трансформации они неуязвимы. Самый лучший момент для атаки — это когда они полностью видимы и пытаются напасть на вас. Zealot умудряются играть с вами в игры, заставляя тратить на них массу снарядов, пока они кружат около вас, так что не поддавайтесь на провокации. Любят работать вместе с фанатиками. Имеют способности к целительству.

Bone Leech — ползучая личинка-паразит, похожая на гигантскую пиявку. Если уж нападет на вас, то конец — начинайте уровень заново. Сразу прилипает к вашему лицу и груди и начинает высасывать глаза. Ощущение не из приятных. Обитает в канализации. При перемещении издает мерзкие чавкающие звуки, только они иногда и помогают обнаружить эту тварь. Уничтожается легко.

Soul Drudge — это своего рода зомби, жертвы Bone Leech на начальной стадии. У них нет глаз, а двигаются они под руководством этой пиявки. Как правило, вооружены ломом или чем-то вроде этого. Прут напролом, не считаясь с опасностью. Чаще ходят группами, чем и опасны. Медлительны и обладают большой физической силой. Могут потерять конечность, но продолжать нападение. Стрелять им лучше всего в голову и грудь. На более сложных уровнях их появление может означать, что неподалеку бродят высшие формы развития Bone Leech.

Drudge Lord — вторая стадия развития Bone Leech в теле жертвы. Это большой мощный бесстрашный монстр. Личинка выросла и прорастила через руки бывшего человека свои длинные загнутые конечности, чтобы лучше контролировать его. Грудь монстра, где находится Bone Leech, защищена металлической пластинкой. Самое уязвимое место — это затылок. Если вы выстрелите в него в тот момент, когда он нагнется, чтобы атаковать, и попадёте в личинку, торчащую из спины, то убьёте его сразу. Он способен поливать вас огненной магией. Стоит насмерть. Медленно передвигается — от него всегда можно убежать, не ввязываясь в драку. Драться врукопашную с ним очень опасно. Как правило, действуют поодиночке.

Drudge Priest — это высшая стадия развития Bone Leech в теле жертвы. От человека здесь уже ничего и не осталось. Очень опасная, мощная и живучая тварь, её не убьешь с одного выстрела. Придется постараться, чтобы разделаться с монстром. У него прекрасно развиты магические способности. Способен производить новых личинок Bone Leech. Этот монстр уже не ходит, а тихо летает. Во время атаки осыпает жертву личинками Bone Leech.

Death Shroud — это своего рода существа загробного мира. Обитают в основном в склепах, но будут попадаться и в обычных помещениях на последних уровнях. Они не имеют твердой субстанции, а колышутся над вами в полупрозрачном виде. Могут исчезать и появляться в другом месте, но недалеко от места своего первого появления. Стреляют в вас смертоносными черепами. Чтобы уничтожить такое существо, нужно применить что-то мощное и скорострельное. Цельтесь в область головы. По мере уничтожения призрак будет становиться всё меньше и меньше, пока не исчезнет. Все существа, которых они убивают, также превращаются в Death Shroud.

Shikari — это местные хищники, быстрые, ловкие и опасные. Они не только используют магию, но и вооружены острыми как бритва когтями. Как правило, Shikari предпочитают охотиться группами. Наделены интеллектом. Могут прятаться в засаде и нападать сзади. Их конечности приспособлены не только для бега и прыжков — они прекрасно лазают по стенам и потолку. Могут перемещаться и по воде. Наибо-

лее уязвимое место на их теле — голова. Они часто воздерживаются от атаки на более мощные создания, пока последние не покажут свою слабость. В них хорошо стрелять из ракетницы на приличном расстоянии и смотреть, как они корчатся в предсмертных муках, сгорая заживо.

Thief — паук. Прыткий и маленький, использует любую возможность, чтобы сесть вам на голову и потихоньку травить вас своим ядом. Сначала вы теряете ориентацию, а потом умираете. Сбросить его невозможно, но о его присутствии догадаться легко — он издает шуршащие и свистящие звуки с примесью писка. Уничтожить несложно. Кстати, иногда после атаки паука всё же удается выжить.

The Hand — рука. Как и в первом Blood, набрасывается на вас, вцепляется в глотку и душит. Избавиться от неё невозможно, единственное, что можно сделать, это убить её до того, как она доберется до вас. Издает характерные звуки, по которым вы можете заранее узнать об опасности. Если рука подберется к вам очень близко, постарайтесь отшвырнуть её, а потом стреляйте.

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД

CABALCO TRANSIT SYSTEM

Вы находитесь в вагоне метрополитена. Шагайте по вагонам вперед до кабины машиниста, убивая по дороге врагов. В кабине машиниста поверните направо и подойдите к круглому прибору.

PICKMAN ST. STATION

На этот уровень вы будете возвращаться очень часто, так что изучите его хорошенько.

Попав на уровень, сразу расстреляйте близстоящие мешочки — найдёте здоровье и броню. На будущее: не забывайте стрелять по деревянным ящикам, урнам для мусора и мешкам — найдёте много нужных и ценных вещей.

Идите прямо через забор и налево, на эскалатор. Поднимитесь по трем лестницам эскалатора и сверните в арку направо. Пройдите вперед, пока слева не увидите дверь. Вам сюда.

Шагайте в противоположный угол комнаты и в проход. Перед вами ещё один проход и лестница. Сначала сходите в проход, возьмите оружие и патроны. Теперь вернитесь и поднимитесь по лестнице. Пройдите по второму ярусу до двери, зайдите и спуститесь по лестнице.

Спрыгните в воду и проплывите до другой лестницы. Поднявшись на сушу, шагайте по лестнице наверх. Сверните направо, поройтесь в большом контейнере и заберитесь на него. Теперь перепрыгните на выступ в стене, а с него — на выступ повыше и сигайте через забор.

Идите по узкому проходу до лестницы. С её помощью заберитесь на контейнер и перепрыгните через забор в виднеющийся дворик.

Пройдите двор. У противоположной стены в кадке растет дерево. Перепрыгните с кадки на контейнер и с него за решётку. Теперь с помощью ещё одного контейнера перепрыгните вторую решётку.

LAFAYETTE MUSEUM OF ANTIQUITIES

Шагайте всё время вперед, пока в тупике не упрётесь в лестницу. Поднимитесь по ней. На стене справа вы увидите газовые трубы — взорвите их и заберитесь по обломкам стены наверх.

Залезьте в вентиляционный ход и проползите его до конца. Разбейте последнее стекло на крыше музея и спрыгните вниз. Поднимитесь по лестнице. Сверните налево и в проход слева. Шагайте вперед. Поднимитесь по трем лестницам и зайдите в проход. Идите по коридору до двери. Зайдя, пройдите немного вперед, спуститесь по лестнице вниз и шагайте направо в проход. Вы попадёте в зал со статуей-скелетом. Ждите нападения сверху. Отбившись, шагайте по левой стороне до панели управления с надписью «Animatronic Control». Нажмите кнопку и подождите, пока скелет не взорвется. Прыгните в образовавшуюся дыру в полу. От грузовика сверните направо и шагайте вперед, пока слева не увидите лестницу и дверь с надписью «Exit». Идите туда.

Шагайте вперед и в проход налево. Спуститесь по лестнице и зайдите в дверь. Теперь в проход направо. В конце, на левой стене, вы увидите огнетушитель — расстреляйте его (держитесь подальше, иначе вам взрывной волной голову оторвет) и шагайте в образовавшийся в стене пролом. Идите прямо к двери.

CONDEMNED TENEMENT

Шагайте прямо и в комнату направо. Сломайте доски, которыми заколочено окно, и выберитесь на карниз. Пройдите по нему налево и перепрыгните на лестницу напротив. Поднимитесь по ней и разбейте стекло в крыше. Спрыгните в комнату.

Здесь также отыщите заколоченное окно и лезьте в него. Напротив окна есть ящики — поройтесь в них.

Место, куда вы попали, вам хорошо знакомо по второму уровню. Вернитесь к дверям мотеля и быстренько переплывите к противоположной лесенке (в воде полно Bone Leech). Поднявшись, шагайте прямо в дверь с надписью «Laundry». Идите до конца помещения, пока не увидите лифт. Садитесь в него.

STREAM TUNNELS

Отличительной особенностью этого уровня является практически полное отсутствие вооруженных противников, всё больше зомби с топорами и Shikari. Поэтому практически единственным источником боеприпасов для вас будут деревянные ящики. И ещё — не суйте свой нос к трубам, из которых идет пар, одного раза может хватить на то, чтобы начать уровень заново.

Выйдя из лифта, шагайте налево. Зайдите в помещение и нажмите рубильник, чтобы отключить пар. Теперь поройтесь в ящиках и вернитесь к лифту.

Пройдите в сторону мужика, стоящего у бочки с костром. Справа от него есть лестница, спуститесь по ней. На развилке сверните налево в проход. Снова спуститесь по длиннющей лестнице. Пройдите немного вперед. Вы окажетесь в помещении с большими трубами и подвесной дорогой вокруг них. Поднимитесь по ней и зайдите в дверь. Шагайте направо к заколоченной двери. Сломайте доски и зайдите в комнату. Напротив двери в стене есть пролом. Лезьте в него. Теперь выйдите из этой комнаты через дверь. Шагайте вперед по широкому коридору, пока слева не увидите узкий проход между трубами. Идите по нему до конца и в дверь.

В этом помещении вы увидите три лифта-платформы. Воспользуйтесь ими, чтобы спуститься вниз и закрыть клапаны труб. Для этого вам нужно будет обойти каждую (из трех) трубу и перевести указатель стрелки с «On» на «Off».

Вернитесь обратно в коридор. Шагайте налево и дерните рубильник. Теперь выйдите в дверь, напротив которой только что отключили пар.

Если вам нужно оружие, сходите в дверь напротив. Между трубами, в темноте, есть узкий проход, который приведет вас к тайнику с бомбами.

Теперь шагайте по подвесному мосту между трубами. Зайдите в дверь.

Сначала сходите налево. Спуститесь по лестнице и дерните три рубильника, чтобы отключить пар. Вернитесь к двери и поднимитесь по лестнице. Топайте по коридору до лифта-платформы. Спуститесь на нём, выйдите в дверь и шагайте вперед до развилки. Вам нужно идти по левой стороне. В конце, слева, вы увидите дверь — зайдите в неё. Будьте готовы к нападению. Отбившись, шагайте прямо в лифт.

CENTER FOR DISEASE MANAGEMENT

Выйдя из лифта, шагайте вперед до развилки. Сверните направо и зайдите в дверь. Справа за стеклом вы увидите вращающийся винт. Ваша цель — отключить его. Для этого шагайте в дверь налево. На развилке сверните направо.

Идите по коридору, держась правой стены. Зайдите в дверь с надписью «Examination Lab». Всё время придерживайтесь правой стены, тогда вы дойдёте до двери с надписью«Mainframe Access».

Зайдите в неё и напротив решётки отыщите большой пульт управления. Нажмите на его клавиатуру и посмотрите через решётку — винт отключился. Вернитесь в самое начало уровня. Слева от лифта у стены движется лента транспортера. Пройдите по ней до конца.

В помещении с бассейном, где плавают трупы, сверните направо в коридор и шагайте по нему до конца. Поднимитесь по лестнице. Выйдите в дверь и шагайте направо.

Вот вы и попали на второй ярус. Идите по нему мимо «синей» комнаты до конца. Зайдите в проход с надписью «Exit», шагайте по коридору до двери, войдите, поднимитесь по лестнице и нажмите на центральном столбе кнопку в виде ладони. Идите в открывшийся слева проход. Поднимитесь по лестнице, пройдите мимо неработающих лифтов и зайдите в дверь. На последнем столе слева возьмите карточку и возвращайтесь к «синей» комнате.

Вставьте карточку в компьютер, пройдите в открывшийся у вас за спиной проход и встаньте на двигающуюся платформу. Она отвезет вас к ярко освещенной комнате. Спрыгните в неё.

Спуститесь по пандусам вниз и шагайте вперед — к двери. Войдя, сверните налево. Дойдите до конца и в маленькой комнате возьмите ключ. Теперь шагайте обратно и до конца коридора. Справа будет маленькая дверь. Зайдите в неё и возьмите на длинном столе с микроскопами карточку. Выйдя, шагайте в дверь справа. Примените карточку на пульте, и лифт поедет...

MOVIN' ON UP

Поднявшись на лифте, идите по коридору вдоль левой стены к двери. Когда она поднимется, зайдите в комнату и перебейте всех без исключения (даже тех, кто на втором ярусе) охранников. После этого дверь откроется, шагайте в неё.

CAS REVENANT

Приготовьтесь к тому, что в вас сразу же полетят пули. Отбившись, шагайте направо и зайдите в отсек корабля. Нажмите на клавиатуру двух компьютеров.

Теперь вы должны выйти и по мостикам дойти до отсека на противоположной стороне. Войдя в него, спуститесь по лестнице и отыщите внизу дверь. Зайдите в неё.

Пройдите по мосту в соседний отсек. Сверните налево и зайдите в дверь. Пройдите по мосту в противоположный отсек.

Здесь есть компьютер, нажмите на его клавиатуру и поднимитесь по ближайшей к нему лестнице. Пройдите вперед, зайдите в дверь и шагайте по мостику в следующий отсек. Сделайте несколько шагов, чтобы попасть на следующий уровень.

CAS REVENANT (INTERIOR)

Пройдите по коридору до развилки. Сверните налево и спуститесь по лестнице. Вы увидите две трапециевидные вентиляционные решётки по бокам. Встаньте к лестнице спиной, сломайте правую решётку и шагайте в шахту.

Идите до конца, пока не окажетесь в зале с боеголовками. Нажмите на клавиатуры двух компьютеров и вернитесь в шахту.

Теперь идите в другое отверстие. Идите по шахте до развилки, сверните направо и шагайте всё время вперед.

В помещении, в котором вы очутились, найдите лестницу и поднимитесь по ней. Отыщите ещё одну лестницу и снова поднимитесь. Пройдите по этому ярусу и отыщите дверь. Идите в неё.

Не торопитесь спускаться по лестнице, а пройдите в точно такую же соседнюю дверь. Поднимитесь по лестнице и нажмите клавиатуру компьютера. Вернитесь к первой лестнице. Спуститесь к двери и зайдите в неё. Идите по красному коридору прямо и в дверь. Сверните во второй закуток справа и поднимитесь по лесенке. Нажмите на клавиатуру компьютера. Пройдите в открывшиеся двери, сверните направо и зайдите в соседнюю открывшуюся дверь. На развилке шагайте направо и в дверь слева с надписью «Galley» (если вам нужны боеприпасы, зайдите в комнату напротив). В соседней комнате (слева от входа) на стене висит огнетушитель, взорвите его и шагайте в образовавшийся пролом. Сверните сразу налево и в небольшом закутке нажмите на клавиатуру компьютера. Возьмите Anger в открывшейся нише и шагайте в дверь, которая откроется у вас за спиной (можете сходить в дверь напротив за снарядами).

Вернитесь в центральную часть коридора. Здесь открылся проход к лифту-платформе. Спуститесь на нём вниз и пройдите прямо в комнату с кучей компьютеров. Здесь вам ничего трогать не надо, спуститесь по лестнице и шагайте налево.

Пройдите несколько дверей, заползите в маленькую деревянную дверку и, разбив стекло, нажмите на красную кнопку.

Вернитесь в комнату с компьютерами и пройдите в проход напротив. Шагайте по красному коридору, держась правой стены, пока слева не увидите надпись «Bomb Bay» и лестницу. Спуститесь по ней и зайдите в дверь.

Спрыгните вниз (не свалитесь в открытые люки). Пройдите к открытому проходу. Зайдя, шагайте вперед, пока не увидите за стеклом парашют и аптечку — возьмите их. Вернитесь к открытым люкам и спрыгните вниз.

HARD HAT AREA

Пройдитесь по крыше — вы увидите решётку, а за ней другую часть крыши. Пододвиньте ящик к решётке и перепрыгните через неё. Пройдите вперед и спуститесь по балкам вниз. В канализации вас ждут Bone Leech, так что будьте готовы. Идите по трубе до развилки и сверните направо. Вот вы и попали к мотелю.

Если вы помните, как попасть в соседний двор, то шагайте туда, если нет — смотрите уровень Pickman St. Station. Итак, вы во дворе. Слева есть узкий проход между домами. Идите по нему до конца, при помощи ящика перепрыгните через забор, у противоположной стены разбейте ящики и залезьте в проход.

Шагайте вперед, поднимитесь по лестнице и зайдите в проход.

THE CATHEDRAL

Идите вперед. Если не хотите, чтобы вам на голову неожиданно свалилась какая-нибудь тварь, то возьмите снайперскую винтовку и просмотрите башни наверху.

Зайдите в дверь. Пройдите вперед и в следующую дверь, вы окажетесь в большом зале. Идите в левую дверь, а теперь в правую — за ключом. Вернитесь в зал и шагайте в дверь напротив. Зайдите в правую дверь, поднимитесь по лестнице и залезьте в пролом в стене справа.

Вам нужно сначала спуститься вниз. В бассейне ползают Bone Leech, так что проведите профилактику. Лучше всего стрелять в них сверху, используя снайперскую винтовку, кайф получите необыкновенный.

Внизу зайдите в пролом и в конце помещения возьмите на могиле ключ. Теперь вернитесь к бассейну.

Используя выступающие из стены кирпичи и наклонные балки, заберитесь на самый-самый верх и зайдите в проход.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь. По балкам вы должны перебраться к противоположной двери. Падать очень не советую...

Зайдя, шагайте в следующую дверь, а затем в пролом в стене.

Аккуратно шагайте по выступу в стене налево до наклонной балки. «Скатитесь» по ней вниз и шагайте направо. Вы должны, используя выступы в стенах домов, продвигаться всё время направо. Перепрыгивайте с одного выступа на другой, пока не увидите точно такую же наклонную балку справа. За ней в стене есть пролом — в него вы и должны будете залезть.

Спуститесь по лестнице и заберитесь в пролом. Вот тут-то он и появится — босс эпизода. Это гигантская змея, кидающаяся магическими ножичками и плюющаяся огнем.

Сразу она на вас нападать не будет, поэтому у вас есть время спуститься вниз и заглянуть за ближайшие колонны, чтобы взять броню. Теперь бегите на другую сторону, где виднеется суперздоровье. Поднимитесь по камням наверх и наберите снарядов. Вы находитесь на самой удобной для нападения позиции. Ножички так высоко змея метать не может, а её огненный язык не столь страшен. Берите оружие помощней и палите ей в голову, пока не погибнет. Черт, даже обидно, как всё просто...

ВТОРОЙ ЭПИЗОД

CABALCO TRANSIT SYSTEM 2

Все точно так же, как и на аналогичном уровне в первом эпизоде. Дойдите до кабины машиниста и сверните направо к круглому прибору.

CABAL SAFEHOUSE

Один из самых тупых уровней: сначала вы попотеете, пытаясь выбраться из вагона, а потом замучаетесь, блуждая неизвестно с какой целью по многочисленным комнатам двухэтажного «особняка»...

Вы находитесь в перевернутом вагоне. Над головой у вас окна. Разбейте стекла и, используя свою силу, ловкость и упавшую балку, выберитесь на «крышу» вагона. Идите в сторону мерцающего прохода. Предупреждаю, здесь вас ждут пауки. Постарайтесь уничтожить их раньше, чем спрыгнете вниз и они набросятся на вас.

Поднимитесь на платформу и шагайте вперед по станции, выйдите в дверь — вот вы и на улице.

Идите направо, слева вы увидите ступеньки, ведущие к дверям дома. Поднимитесь и зайдите. Чтобы открыть вторую дверь, подойдите к домофону слева и нажмите на его кнопки. Немного подождите — вот дверь и открылась. Поднимитесь по лестнице и шагайте направо. Затем сверните в проход слева, в холл с двумя диванами. Вы у развилки. Идите направо и до самого конца первого этажа. Если вам уж очень неймётся и хочется посмотреть, что же там, за этими дверцами, то пожалуйста, только придерживайтесь заданного маршрута. Вы должны подняться по лестнице, пройти весь второй этаж до конца и зайти в дверь с надписью «Roof Access».

Поднимитесь по лестнице, выйдите в дверь и сделайте несколько шагов по крыше. Видно, вы задействовали какие-то скрытые механизмы, потому что на улице открылась решётка: вы, конечно же, видели её слева от лестницы, по которой поднялись к дверям этого дома.

Итак, вернитесь на улицу и идите в открывшийся проход. Дойдите до самого конца туннеля. Кажется, что перед вами тупик, но это не так... Походите вдоль правой стены — рано или поздно вы всё же попадёте в небольшой закуток, который и приведет вас к ярко освещенной двери. Зайдите в неё и топайте вперед.

Спуститесь по лестнице, справа вы увидите дверь. Зайдите в неё, но не торопитесь совать свой нос в проход слева — по коридору бегают пауки, так что приготовьтесь. Войдя в коридор, шагайте налево и всё время идите вперед, держась левой стены до конца, поднимитесь по лестнице. В помещении с большим бассейном идите направо, пока не увидите дверку, зайдите в неё.

Шагайте вперед, держась всё время правой стороны, пока не попадёте в темный туннель.

SEWAGE TREATMENT PLANT

Идите вперед. Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь справа. Пройдите вперед и спрыгните вниз.

Шагайте по воде до лесенки, поднимитесь по ней на сушу и лезьте вверх по длиннющей лестнице. Пройдите в противоположный конец помещения и шагайте по коридору до конца. Здесь вас ждет лифт-платформа, поднимитесь на нём и шагайте по мосту в противоположный проход. Идите по коридору до очередного лифта-платформы. Поднимитесь на нём и шагайте по коридору до поворота. Там вас с нетерпением ждет воин с Howitzer'ом. В ваших же интересах убить его до того, как он выстрелит. Идите вперед до конца и поднимитесь по лестнице.

CABALCO MEAT PACKING PLANT

Идите по улице вперед, пока слева, в темноте, не увидите груду наваленных контейнеров, закрывающих проход на соседнюю улицу. Если у вас нет фонаря, то вам будет очень сложно откопать узкий извилистый проходик между контейнерами справа, чтобы выйти к контейнеру, стоящему наискосок. По нему вы можете забраться наверх и перепрыгнуть на соседнюю улицу. Учтите, что в контейнерах полно пауков, поэтому сохраняйтесь после каждого успешного выстрела или шага.

Идите по улице, куда вы спрыгнули, до большого двора. Зайдите в здание слева. Вы на заводе!

На развилке сверните налево и шагайте по коридору до конца. Зайдите в дверь и снова шагайте по коридору до конца (держитесь всё время левой стены). Справа вы увидите дверь с надписью «Meat Room», зайдите туда.

Справа от двери небольшой закуток — это лифт-платформа. Поднимитесь на нём и дерните рубильник. Спуститесь, отыщите за лифтом проход к ленте транспор-

тера, пригнитесь и шагайте по ней до конца туннеля. Спрыгните на пол и поднимитесь по лестнице на второй ярус. Шагайте по второму ярусу до конца, пройдите коридор и на лифте-платформе спуститесь вниз.

Перед вами лента транспортера. Она проезжает место с очень высокой температурой. Другого пути мне найти не удалось, так что придется лезть в пекло. Если проходить его быстро (точнее, проползать, потому что разогнуться вам не удастся), то теряется около 70 % здоровья. Походите кругом в поисках аптечки (если нужно), запаситесь бронёй — и вперед. Если проскочили, воспользуйтесь аптечкой — вам ещё предстоит отбить мощную атаку врагов.

Теперь идите в сторону ворот, выйдите на улицу и сверните в темный проход слева.

HORLOCK'S STATION

Шагайте в виднеющийся проход. Спуститесь по лестнице и сразу сверните налево. По ящику заберитесь на контейнер, оттуда на выступ в стене и на рельсы. Не попадите под поезд. Лучше пропустите его, стоя на перилах, а затем бегите налево в туннель. Поднимитесь на платформу и шагайте направо. Спуститесь по лестнице и под ней отыщите небольшой проход. Лезьте туда. Сразу сверните налево и ползите вдоль левой стены до конца. Вы попадёте в широкий туннель. Кстати, если вы пошарите в узком проходике, то сможете отыскать VooDoo Doll.

Шагайте по широкому туннелю вперед, поднимитесь по лестнице на улицу и пройдите прямо — к двери. Открыть её не удастся. Справа есть окно, разбейте его и залезьте внутрь.

Шагайте по коридору до конца. Спуститесь по лестнице и сразу зайдите в левую дверь. Разбейте единственное окно в этой комнате и выпрыгните через него на улицу. Идите направо в туннель. Теперь сверните налево и дойдите до двора. Справа вы найдёте кафе, зайдите в него и шагайте прямо на кухню. Взорвите плиту и зайдите в дверь. Вы попали в туалет, где полно Bone Leech. Итак, кто кого?

Если вы ещё живы, выйдите из туалета в большой зал. Поднимитесь по лестнице и на развилке сверните налево. Пройдите по коридору до конца, поднимитесь по лестнице и шагайте налево. Откройте широкие двери — вот вы и на станции.

Спрыгните на рельсы и идите направо в темноту.

LOVE CANAL

Шагайте прямо. На вас едет поезд, так что спрыгните быстро вниз. Идите в проход. Спуститесь в бассейн и плывите в трубу. Выплыв в соседнем бассейне, вынырните и сломайте решётку, загораживающую проход. Теперь плывите в него. В соседнем бассейне вынырните и заберитесь на мостик. Подойдите к стрелке, чтобы открыть решётку под водой. Плывите в открывшийся проход. В конце нырните в колодец и всплывите в новом помещении. Выберитесь на сушу.

Шагайте в дверь, которая находится рядом с окошком. Подойдите к пульту управления, и откроется большая дверь напротив, из которой тут же вылезет монстр. Можете убить его прямо отсюда через окно. Идите в дверь, которая открылась. Шагайте вперед, стараясь не попадать под потоки воды (они отнимают жизнь). Перейдите мостик и поднимитесь по лестнице.

Идите в туннель. Шагайте всё время вперед из туннеля в туннель, пока не попадёте в круглую комнату с темным водяным столбом в центре. Отыщите здесь проход и шагайте в него. По пути вам попадется фонарик, обязательно захватите его. Зайдя в проход, сверните налево. Скоро перед вами будет темный участок пути, где в полу

полно дыр, так что включите фонарь, чтобы успешно пройти это место. Идите дальше в туннель. На развилке сверните налево.

Поднимитесь по лестнице и шагайте по второму ярусу в проход. На очередной развилке сверните налево. Вы снова попадёте к водяному столбу. Смело шагайте прямо в столб, за ним вы найдёте проход. Идите вперед по металлическим решёткам. Будьте осторожны — третья решётка не закреплена, поэтому, чтобы не повторять большую часть пути заново, лучше пройдите по самому краю. Теперь сверните в проход справа, в комнате поднимитесь по лестнице и шагайте в проход.

Коридор приведет вас к шлюзу. Зайдите в небольшое помещение и дерните первый от входа рубильник. Пройдите вперед и спускайтесь по лестницам до тех пор, пока не увидите лодку. Прыгните в неё и подойдите к пульту управления.

Когда лодка проплывет один шлюз, спрыгните в воду, поднимитесь на сушу и пойдите, чтобы дернуть средний рубильник. Вернитесь к лодке и проплывите второй шлюз. Поднимитесь на сушу и дерните третий рубильник. Уровень воды поднимется, лодка тоже. Переберитесь по её крыше на соседний берег и зайдите в дверь.

Спуститесь на станцию. Будьте осторожны — под лестницей водятся мерзкие ручонки. Пройдите на противоположную платформу.

CABALCO TRANSIT SYSTEM 3

Вы снова едете в поезде, только он какой-то странный: вместо пассажиров здесь тьма тьмущая монстров. Да и вагонов здесь побольше.

Вы должны добраться до кабины машиниста. Перед вами едет другой поезд. Разбейте лобовое стекло и перепрыгните на подножку переднего поезда.

Пройдитесь до кабины машиниста (это будет несложно), и уровень закончится.

HORLOCK'S STATON

Идите всё время вперед, пока не попадёте в большой зал. Шагайте вперед (по лестнице подниматься не надо), держась левой стены, пока справа не увидите лестницу. Спуститесь по ней и сразу сверните налево на станцию. Вот вы и попали на «синюю ветку» (BLUE LINE). Спуститесь по эскалатору и шагайте всё время вперед. Как придёте на станцию, спрыгните на рельсы и идите по ним в темноту.

THE UNDERGROUND

Вы в подземелье. Шагайте вперед по туннелю. За сломанным столбом лезьте в пролом в стене справа. Перейдите через завал и на развилке сверните направо.

Пройдите по воде и поднимитесь по завалу справа. Спуститесь вниз и шагайте налево, дальше по подземелью. Дойдя до зала с колоннами, не торопитесь прыгать вниз. Сейчас вам предстоит схватка с огромным монстром. Справа вы увидите нишу, где полно снарядов, есть жизнь и броня. Если вы проведёте комбинацию уничтожения монстра правильно, то большая часть вооружения останется лежать там же целёхонькая.

Итак, главное — не подпускать монстра к себе. Если он разозлится и рявкнет на вас как следует или треснет своими дубинками, то жить вам останется недолго. Удовлетворять свое любопытство, рассматривая его, я тоже не советую. Вам ещё попадутся такие экземпляры на следующих уровнях. Итак, вот вам моя тактика, воспользовавшись которой вы без труда убьёте монстра. Набрав в нише снарядов, спрячьтесь за колонны так, чтобы вы увидели хотя бы треть тела чудовища. Достаньте снайперскую винтовку и, не сходя с места, упрямо палите по монстру. Где-то после 20-го выстрела он сильно задергается, почувствовав, что конец близко. Ещё

пять-десять выстрелов — и вот вы гордо стоите у тела поверженного врага (точнее, у того, что от него останется). Побродите по подземелью несколько секунд, и начнется загрузка следующего эпизода.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД

FRANK COTTON MEMORIAL BRIDGE

Выйдите из туннеля на улицу. Пройдите немного вперед и зайдите в дверку справа от автомобиля.

Спуститесь вниз и на развилке сверните налево. С помощью ящиков заберитесь на лестницу, поднимитесь по ней в комнату управления и нажмите на пульт с надписью «Valve Access». Спустившись, спрыгните в открывшийся люк. Зайдите в проход и шагайте налево. За поднимающейся дверью (типа гаражной) вы найдёте боеприпасы, здоровье и броню. Возьмите то, что нужно, и шагайте в маленькую дверь по соседству. Обойдите трубу и заберитесь по лестнице наверх. Разбейте решётку и выберитесь на следующий этаж. Идите в проход и до комнаты с мостиком и пультом управления. Поднимитесь по лесенке и нажмите на пульт «Valve Control».

Теперь перейдите по мосту на другую сторону и шагайте по коридору до лестницы. Поднимитесь по ней. Итак, вы на улице. Шагайте вперед. Обратите внимание на автомобиль слева. Если вы поднимитесь на крыльцо дома, около которого стоит автомобиль, то вдали увидите решётку. Как только вы свернёте за поворот, за решёткой окажется такой же монстр, какого вы убили в подземелье. На улице один на один вы его вряд ли убьёте. Что делать? Подойдите к углу и перебейте солдат, которых там увидите. Вы должны расчистить себе путь. А теперь бегите изо всех сил вперед и в дверку.

Пройдите налево и зайдите в дверь. Вы во дворе. Если у вас чешутся руки от желания убить чудовище, которое осталось за решёткой, вы можете по ящикам забраться на крышу и шагать по ней до тех пор, пока внизу не увидите монстра. С крыши его уничтожить будет несложно.

Если же вы хотите просто поскорей закончить уровень, то идите вперед и в дверь. Поднимитесь по лестнице, пройдите вперед и встаньте на решётку. Когда она проломится, вы попадёте к началу уровня. Выйдите из туннеля и перейдите мост.

SECURITY CHECK POINT

Перепрыгните турникет и шагайте вперед. В гараже найдите действующий лифт и спуститесь на нём. Шагайте по коридору до первой двери (она будет справа). Подойдите к кодовому замку, и дверь откроется. Войдите и нажмите на клавиатуру центрального пульта. Вернитесь в коридор.

Пройдите ещё немного направо и зайдите в открывшийся проход. Поднимитесь на лифте. Теперь вверх по лестнице. Пройдите в соседнюю сторожевую будку, спуститесь в неё и возьмите карточку.

Вернитесь обратно на этаж («ладонь» в первой сторожевой будке вызывает лифт). Идите всё время направо. Зайдите в дверь. На развилке сверните налево и зайдите в первую же дверь слева, которая вам попадется, — это помещение тира.

По ящикам заберитесь на второй ярус и взорвите большой пульт управления. Теперь идите в проход. На развилке сверните налево и зайдите в дверь справа.

Спуститесь вниз и шагайте по коридору до самого конца (в зеленые лужи постарайтесь не наступать). Поднимитесь по лестнице.

TEMPLE OF POON

Пройдите вперед к двери — скоро она распахнется. Выйдите и шагайте вперед. Обойдя центральное сооружение, с обратной его стороны вы обнаружите проход. Шагайте в него. Спуститесь вниз и сверните налево. Шагайте по коридору до тех пор, пока справа не увидите большие двери. За ними вы обнаружите классное оружие Life Leech. Продолжите ваш путь по коридору. Он приведет вас к лестнице. Поднимитесь по ступенькам и идите вперед. На развилке сверните направо.

Когда вы вступите на мостик, он рухнет, а вы полетите в воду. Вынырните и отыщите светлый проход в пещеру. Если хотите выжить, то не ломитесь в неё напрасно, а постарайтесь уничтожить мерзкую тварь, выпускающую Bone Leech, от входа (так у вас больше шансов). Теперь садитесь в лифт-платформу и поезжайте вверх! Шагайте вперед. Легким движением руки отодвиньте ящики с прохода и шагайте дальше. Слева будет лифт-платформа, поднимитесь на нём.

CABALCO ENTERPRISES

Пройдите вперед и в дверь, вы окажетесь в большом холле. Для начала идите налево в первый проход с темной мраморной окантовкой. Поднимитесь по лестнице на самый верхний этаж, куда она доходит. Шагайте по коридору направо и зайдите в дверь. Нажмите на клавиатуру компьютера и спуститесь вниз. Идите во второй проход с темной мраморной окантовкой. Топайте по коридору вперед до большого зала. Слева, между дверьми туалетов, вы увидите черные створки музыкального лифта. Поднимитесь на нём. На развилке сверните налево, зайдите в двери справа и возьмите на столе ключ. Выйдя из комнаты, сверните направо и шагайте по коридору до лестницы. Поднимитесь по ней, сверните на развилке налево и зайдите в дверь. Идите вперед, спуститесь по лесенке и шагайте в проход, затем мимо двери с кодовым замком, вверх по лестнице и в двери. Вы должны пройти через зал со сломанными лифтами в двери напротив. Спуститесь по лестнице и шагайте по левой стене, пока в небольшом закутке слева перед лестницей не обнаружите дверку. Зайдите, вызовите лифт и отправляйтесь на нём на следующий уровень.

POWER STATION

Спуститесь вниз и идите в ту дверь, что находится справа от лесенки. Теперь в дверь напротив. Шагайте вперед по коридору до комнаты, залитой водой. Кто хоть немного знаком с электричеством, воздержится от прыжков в воду и найдет путь посуху, чтобы перебраться к противоположному проходу (поверьте, это несложно).

Шагайте вперед по проходу и зайдите в дверь, затем в следующую.

Спуститесь по лестнице и шагайте во второй сектор («Sector 2»). На развилке сверните направо и нажмите на пульт. Вернитесь на верхний ярус и шагайте в ту дверь, где ещё не были. Идите по мостику до комнаты и зайдите в соседний проход с надписью «Sector 3». Как только вы сделаете несколько шагов по мостику, он рухнет в пропасть. Что делать? А ничего, шагайте по перилам. После поворота можете спрыгнуть на мост — теперь вы в безопасности. Попав в большое помещение, сверните налево и поднимитесь на лифте-платформе. Найдите на стене пульт управления с «ладонью», нажмите на него и садитесь в открывшийся слева лифт.

CABALCO ENTERPRISES

Идите через зал со сломанными лифтами к двери, запертой кодовым замком. Теперь она открыта. Зайдите и поднимитесь по лестнице. Напротив компьютера — дверь. Зайдите в неё.

RESEARCH AND DEVELOPMENT

Идите направо. Зайдите в комнату и спуститесь вниз. В темноте вы найдёте карточку доступа. Возьмите её и вернитесь в коридор. Идите по нему до двери. Зайдите и шагайте по левой стороне до конца. Спрыгните вниз. Сверните направо и идите до угла. Напротив зарешеченного окошка отыщите бочки. Взорвите их и лезьте в образовавшийся в потолке проход. Вы должны добраться до решётки, разбить её и спрыгнуть вниз в комнату. Возьмите карточку доступа на столе и нажмите пульт управления на стене, чтобы снять защиту с прохода. Сразу идите налево в дверь, выйдите в коридор. Шагайте направо и зайдите в дверь. На развилке сверните налево и зайдите в первую же дверь слева. Не стоит тратить свое время, лазая по тюремным камерам, пройдите прямо и зайдите в дверь. В левом отсеке, на ванной, лежит карточка доступа. Возьмите её и вернитесь в коридор. Шагайте налево. Зайдите в дверь слева и найдите в одной из ниш справа дыру в полу — сигайте туда.

Вы в канализационном туннеле. Шлёпайте вперед, изо всех сил стараясь выжить, пока в конце не увидите свет, падающий с потолка. Разбейте решётку и выберитесь в комнату. Садитесь в лифт и поднимитесь на следующий этаж. Выйдя, шагайте в проход. Перед вами — три крутящихся винта. Сохранитесь и попытайтесь перейти по верхнему винту на противоположную сторону. Когда вам это удастся, дойдите до конца тупика и поднимитесь на лифте-платформе на второй ярус этого помещения. Идите налево на мостик, где виднеется пульт управления, и нажмите на него. Откроется ниша, где лежит карточка доступа. Возьмите её и тем же путем вернитесь вниз на лифте. Нажмите на пульт управления на стене, чтобы снять защиту с двери, и шагайте по комнате с нишами вперед. Выйдя из неё, сверните налево и идите по левой стороне, пока не окажетесь у двери с надписью «Testing in Progress». Зайдите, откройте следующую дверь и ещё одну. Пройдите небольшой коридорчик и зайдите в дверь.

CABALCO ENTERPRISES

Доберитесь до холла с лифтами. Теперь один из них заработал и стоит с открытыми дверями. Зайдите в него и отправляйтесь на следующий уровень.

CABALCO OFFICES

Выйдя из лифта, шагайте налево и зайдите в дверь. Сверните направо, поднимитесь по лестнице и шагайте в помещение, которое находится прямо напротив. Возьмите ключ под вторым от входа столом и шагайте обратно.

Как выйдете из двери, сверните налево. Шагайте вперед до большого холла. За стойками рабочих мест отыщите дверь и зайдите в неё.

Поднимитесь по лестнице. Сверните направо и топайте вперед, пока не уткнётесь носом в стекло кабинета, обшитого деревом. Зайдите в него. Под столом, который стоит в центре, отыщите маленькую кнопочку и наступите на неё. За вами откроется потайная дверь. Зайдите и поднимитесь на лифте.

CABALCO ROOFTOPS

Вы должны убить летающего вокруг вас мужичка по имени Гордон, плюющегося магией. Нужно сказать, что его атаки не столь серьезны, как кажутся на первый взгляд. Поэтому вам нужно уж очень сплоховать, чтобы оказаться без признаков жизни. Самая хорошая тактика — палить по нему из снайперской винтовки, особо не высовываясь. Лучше всего попадать в голову и грудь. Чем больше будет между вами расстояние, тем лучше. Итак, прежде всего, если у вас плохо со снарядами,

проберитесь по крыше и соберите их. Теперь отыщите два больших столба, на которых держится вывеска. К их подножию ведет лестница. Поднимитесь по ней, спрячьтесь между столбами и ждите нападения. Выяснив, где находится враг, включите прицел и начинайте охоту. Всего каких-то 10 – 12 выстрелов – и дичь в капкане. Теперь нужно немного подождать (по-видимому, того момента, когда он хлопнется об землю), чтобы загрузился следующий эпизод.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД

BEYOND THE RIFT

В скале, справа от того места, где вы стоите, отыщите пещеру и лезьте в неё. Ход приведет вас к большому замку с огромными воротами. Зайдите в них и сверните налево в пещеру. Найдите справа проход и лезьте в него. Теперь дерните рубильник.

На площади справа и слева открылись большие ворота. Можно идти любым путем, всё равно рано или поздно можно выйти куда нужно, но я опишу тот, которым пользовался сам. Итак, идем направо. Зайдя в проход, прижмитесь к левой стене и шагайте вдоль неё, пока не выйдете к мосту (на пандусы по пути можете заходить в том случае, если вам нужны снаряды). Пройдите мост, сразу сверните направо и поднимитесь по лестнице. Шагайте налево в склеп с гробами, а затем направо в проход. Спрыгнув вниз, идите вперед до моста, перейдите его, нажмите на кнопку справа от двери и зайдите в неё. Идите по коридору до развилки.

Вам всё время налево, пока слева же вы не обнаружите небольшой проход с лестницей. Зайдите, поднимитесь по лестнице и дерните рубильник.

Спустившись вниз, шагайте снова налево, но теперь прижмитесь к правой стене, чтобы не пропустить большую дверь справа. Толкните её, и попадёте на следующий уровень.

THE ANCIENT ONE

Перед вами в луже крови лежит гигантское чудовище, похожее на осьминога. Пока вы не нападёте, чудовище будет к вам равнодушно, так что у вас есть время набрать боеприпасов и занять выгодную позицию для атаки. Как и с предыдущими боссами, здесь нужно действовать из засады. Если попрёте напролом, то проживёте не более пяти-десяти секунд. Столько времени понадобится чудовищу, чтобы вас поджарить.

Пробуя победить монстра, я пришел к следующему выводу: бороться с ним нужно огнестрельным оружием, стрелять из безопасного места, стараясь попадать по корпусу. Магическое и оружие и на него не действует. Отсюда вывод – снайперская винтовка, .50mm Pack Howitzer, M16 Assault Rifle.

Перейдите на другую сторону, стараясь не попасть под удары щупальцев монстра. Если вы стоите к нему спиной, то идите налево. Здесь, в самом конце, скала немного изгибается так, что вы можете одновременно находиться под её прикрытием и стрелять в чудовище. Вам будет видна где-то одна четверть или треть его тела. Вы будете стоять примерно в одном шаге от скалы. Итак, заняв позицию, прицельтесь и начинайте охоту. Если вы поймёте, что ответные атаки монстра вас достают, сдвиньтесь ближе к скале. Как только линия жизни чудища исчезнет, считайте, что победа за вами. Можете подождать эпилога, постреливая по оставшимся щупальцам.

Александр Лещинский

CARMAGEDDON 2

РАЗРАБОТЧИК	**SCI**
ИЗДАТЕЛЬ	**Stainless Production**
ВЫХОД	**декабрь 1998 г.**
ЖАНР	**3D-action + гонки**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-200, 32Mb, рек. 3D-уск.**

ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
РЕЙТИНГ	**8.0**

Не будь этих дурацких миссий, это была бы игра мечты многих...

Известные по играм Carmageddon и Carmageddon Splat Pack фирмы SCI и Stainless Production заметили, что их продукция является как раз тем, чего давно жаждет настоящий игроман, и пользуется громадным спросом на рынке. Они решили не останавливаться на достигнутом и выпустили более тотально-разрушительное продолжение — Carmageddon 2. Выслушав советы своих потенциальных клиентов и обмозговав их, разработчики усовершенствовали помятый игровой движок, тем самым добавив огромное количество всякого рода эффектов, которыми можно разнообразить автомобильную борьбу на трассах Carmageddon'a. Каждая деталь физики мира доработана, отделана и протестирована так, что во время игры вы не заметите невооруженным глазом поводов для критики.В игре добавлены такие эффекты, как отлетающие части корпуса автомобиля, а также способность последнего деформироваться и разваливаться на отдельные куски. Наконец реально отрегулирован занос на поворотах, и если вы обладаете «рулем и педалями» (специальный джойстик), то прохождение поворотов возможно делать уже на профессиональном уровне. Движения объемных (теперь) моделей людей, зомби, собак и прочей живности имеют огромное количество вариантов: от ходьбы и бега до испуганного дерганья и нервного размахивания руками и ногами в результате панического полета в пропасть. Также на трассах попадаются предметы, которые можно сносить (заборы, деревянные дома и их стены, стекла и т. п.), а также предметы, которые при столкновении способны повредить вашу машину (падающие пальмы, громадные каменные глыбы, поезд, несущийся по рельсам, и, наконец, авиалайнер, взлетающий как раз там, где стартуете вы и другие автомобили). Естественно, не обошлось и без новых миров, где происходят заезды. Действительно, только в Carmageddon'e 2 можно покататься по палубе авианосца, находящегося в плавании; спуститься вниз, внутрь, где стоят самолеты и вертолеты. В аэропорту тоже развлекаловка: постоянно путаться между шасси взлетающих самолетов. Хотите покататься по парку развлечений и попинать вездесущих клоунов? Или, может, душа вспоминает нефтяные вышки, песок и горы Interstate '76? Пожалуйста! Здесь есть если не все, то очень многое! Конечно же, не обошлось без четырехколесных монстров, за рулем которых вам предстоит просидеть не один час. Помимо легковых автомобилей вы можете выбирать машины-монстры и супермонстры.

К автомобилям-монстрам относится старый знакомый бульдозер, который, в отличие от своей двухтонной начальной конструкции, отличается колесной формулой 6х4 (всего 6 колес, 4 ведущих) и весом в десять тонн (!!!). После него идет спортивный грузовик с красной кабиной; черный «король дорог» с «решеткой безопасности» впереди; автопогрузчик, у которого между стойками погрузочного устройства работает самая настоящая гильотина. После Carmageddon Splat Pack'a не забыт громадный BigFoot. Только здесь его поведение на дороге доработано до реального, а базовую модель его представляет белый Volkswagen «Жук». Есть и автобус, у которого всю площадь салона занимает... двигатель, и комбайн, задними поворотными колесами которого очень тяжело управлять с клавиатуры. Автомобилей-супермонстров в игре всего два. Это громадный карьерный самосвал, ширина которого 7 метров, длина — 8 (как в реальности, так и в игре), а вес — почти 200 тонн (в игре решили соблюсти тип поведения настоящей машины, но поставили почему-то 35 тонн). Второй супермонстр — не уступающий по величине самосвалу огромный лесопогрузчик, совсем, правда, не похожий на реальные автомобили такого типа. К новым особенностям интерфейса можно отнести наличие двух меню: первое — меню запуска игры (где выбираются имя, машина и трасса), второе — главное меню (с опциями). Вам придется периодически переходить туда-сюда от одного меню к другому. И еще: в игре Multiplayer у игромана, не имеющего сети, все-таки появилась возможность поездить по аренам без ограничения по времени. Управление в игре осталось прежним, но добавлены две кнопки: применение какого-либо бонуса (Alt) и открывание дверей у автомобиля для сбивания прохожих (Enter).

Carmageddon 2, пожалуй, единственная игра, разработчики которой додумались создать «Replay» заезда (запись), который вы впоследствии можете сохранить в видеофайлах (*.mov). Создать файл (*.mov) вы сможете следующим образом:

1. Немного покатавшись по трассе, нажмите Enter на цифровой клавиатуре (справа);
2. Отмотайте «Replay» до места, с которого вы хотите начать;
3. Мышкой нажмите на табло кнопку «REC»;
4. После того как на экране исчезнет сначала надпись «Opening Movie», а потом и «Initialize Movie», нажмите Пробел;
5. Чтобы закончить создание фильма, нажмите Пробел (для остановки «Replay») и Enter.

Удобство создания фильма заключается в том, что программа просто «передирает» картинки, выводимые на экран в процессе «Replay», на ваш монитор. Поэтому вы сможете делать профессиональные репортажи «с места происшествия», переключая виды с камер. При этом, чтобы вызвать вид из кабины, не обязательно перебирать камеры, просто нажмите C. Неудобство создания фильма заключается в том, что файл нельзя просмотреть ни «MPEG player'ом», ни «Active Movie Control'ем» — стандартными программами Windows 95/98. Это можно сделать программой «Quick Time», которая дается на одном диске с Carmageddon'ом 2.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Забудьте времена первого Carmageddon'a, когда человек, неосторожно подойдя к вашей машине и коснувшись корпуса, тут же в судорогах превращался в кровавое месиво, намотавшись на колесо вашего автомобиля. В Carmageddon'e 2 люди более выносливы и хотят жить.

Поэтому, если вы недостаточно разгонитесь, то у вас уйдет много времени, чтобы одолеть кого-либо. Не набрав достаточной скорости, вы рискуете либо уронить

человека, после чего он поднимется, отряхнется и ретируется, либо вы прокатите его на капоте, после чего он также постарается исчезнуть.

ВЫБОР АВТОМОБИЛЯ

Самые классные машины для прохождений миссий следующие:

среди легковых — розовый багги, который обладает небольшим весом, отличной управляемостью, быстрым разгоном и покрышками, отлично «держащими» дорогу;

среди монстров — спортивный грузовик с красной кабиной, имеющий те же характеристики, что и багги, плюс вес и мощь;

среди супермонстров — двухсоттонный карьерный самосвал. Хоть он неуклюжий и не в каждую «дырку» способен влезть, зато уничтожает все, что попадается под его колеса.

Самые «играбельные» машины:

среди легковых — «Slam Sedan» (розовый автомобиль 70-х годов) либо «Monster Beetle» (BigFoot);

лучшая машина — несравненный бульдозер «The Plow MK 2». Он обладает отличным весом, скоростью, маневренностью и сцеплением покрышек с дорогой. Более классного танка не существует!

ПРОХОЖДЕНИЕ

В отличие от первых Carmageddon'ов, в этой части существуют миссии, явно не радующие глаз настоящих элитных игроков-кармагеддономанов. Помимо всего прочего, вам нужно сбивать никому не нужные спутниковые антенны.

ПЕРВАЯ МИССИЯ – OLDER DASH

Трасса: BEAVER CONTRY QUARRY

Кругов: 5

Checkpoints: 3

Оппонентов: нет

Проехать пять кругов за отведенные шесть минут и сорок секунд. Если у вас хватило денег на багги и вы его приобрели, то обязательно берите этот автомобиль! Только на нем можно проехать, не срезая углы, и уложиться в отведенное время.

ВТОРАЯ МИССИЯ – EYE OF THE BEAVER

Трасса: BEAVER CITY

Кругов: 0

Checkpoints: 4

Оппонентов: нет

Цель миссии: уничтожить спутниковые антенны

В этой миссии также лучше использовать багги.

Разгонитесь, наберите скорость около 60 миль в час и перепрыгните на следующее здание. Вы приземлитесь как раз рядом с той горочкой, с которой вам надо будет прыгать. Езжайте направо и развернитесь. Разогнавшись, летите на следующее здание, на котором стоит первая спутниковая антенна. Уничтожив ее, езжайте по крыше, заверните за угол и с помощью еще одного трамплина запрыгните на следующее здание с установленной на нем спутниковой антенной (у вас есть шанс сбить антенну с лету). После ее уничтожения отыщите в стене справа, недалеко от антенны, заезд на крышу, преодолейте его, поверните направо и разгонитесь для следующего прыжка. При этом вам надо попасть ближе к правой стене.

В конце стены поверните направо и уничтожьте антенну. Перелетите на следующий дом. В правом дальнем углу есть антенна, уничтожьте ее и в левом углу этого же дома с помощью трамплина перепрыгните на очередную многоэтажку. Разбейте антенну и, объехав надстройку, снова разгонитесь. Перепрыгните на следующее здание и завалите антенну, стоящую неподалеку. Затем вернитесь на полосу разгона. Красиво прыгнуть вам наверняка помешает обрубок еще недавно работавшей антенны, поэтому сделайте следующее: хорошенько прицельтесь и перепрыгните трамплин по диагонали слева направо, минуя обрубок, но не вмазавшись в стену очередного здания. Еще одна антенна находится в левом дальнем углу. После ее уничтожения вас ждет трамплин в правом дальнем углу. На следующем здании уничтожьте антенну справа, у трамплина, развернитесь и отыщите в одной из стен решетку. Проедьте коридор на скорости примерно 40—60 миль в час и уничтожьте антенну слева. Теперь хорошенько разгонитесь (расстояние, которое вы будете преодолевать, очень большое) и на скорости около 140 миль в час перепрыгните огромное расстояние в жажде слиться в поцелуе с еще одной антенной. Для того чтобы перепрыгнуть еще одну огромную пропасть, последнюю, вам придется разогнаться от самого краешка здания, противоположного трамплину.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ – OUTBREAK

Трасса: BEAVER CITY
Кругов: 4
Checkpoints: 4
Оппонентов: нет

На старте — полный вперед. Гоните налево, на мост. Грохните там всех и вернитесь назад. Взберитесь на левую боковину первого моста. На ней берите бочки, пока в вашем арсенале не появится возможность прыжка (если возьмете все бочки, то не сможете некоторое время нормально функционировать, потому что среди бочек находится бонус отскакивания от стен). После скатитесь тем же путем, развернувшись, гоните налево между елками по дороге и прыгните вниз, к нескольким горам слева. Заберитесь на третью по ходу движения гору и, переехав через ее вершину и взяв бочку с бонусом прыжка, проедьте между будочкой и горой слева, за рельсами. Придерживаясь правой стены, езжайте прямо и запрыгните на второй по ходу движения холм. Убрав там первого пешего зомби, отыщите неподалеку водопад и перепрыгните реку в месте недостроенного моста. Сразу же сверните налево и гоните по дороге, пока не заметите справа забор и въезд на лесопилку. Въехав на лесопилку, катите в здание напротив (вход слева, за углом). Убрав там трех зомби, выезжайте снова на дорогу, поверните направо и гоните к мосту. Снова поверните направо и, катясь по главной дороге, найдите здание госпиталя. Поработайте там и снова въезжайте на главную дорогу. Гоните по ней налево, а когда достигнете железной дороги, проломите забор справа и сделайте 4—5 прыжков так, чтобы залететь на гору справа.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ – TRUCKING HELL

Трасса: BEAVER CITY
Кругов: 0
Checkpoints: 2
Оппонентов: нет

Вывести из строя двухсоттонный грузовик можно, только дразня его водителя и делая так, чтобы на его пути было как можно больше острых преград (деревья,

столбы, углы домов и т. п.). Не давайте ему прижать вас к стене. Советуем взять в пользование розовенький багги.

ПЯТАЯ МИССИЯ – IN COLD BLOOD

Трасса: BEAVER MOUNTAINS
Кругов: 3
Checkpoints: 7
Оппонентов: нет

Стартуйте и поверните налево, в checkpoint. После поверните направо, в низинку, и после спуска езжайте налево. По горной дороге (которая обычно зовется серпантином) езжайте до перекрестка, на котором поверните налево. У будки на вершине трамплина поверните налево, спуститесь вниз. Прокатитесь через checkpoint слева и взберитесь на горочку, на каток. Езжайте по левому его краю и после checkpoint'а гоните по краю дальше, огибая лед. Спуститесь, следуя указателям плит-стрелок вниз, и, миновав еще checkpoint, углубитесь в ельник, после которого спуститесь по горочке вниз, уподобившись окружающим лыжникам. Отыщите слева две ледяные фигуры медведей и езжайте по дороге прямо. В конце будет checkpoint, позади которого плиты укажут резкий поворот налево. Следуйте их указаниям и езжайте к следующему checkpoint'у вниз. После него вас ждет пара трамплинов. Выберите подходящий трамплин (относительно веса вашей машины) — и вперед! Далее плиты покажут вам место для старта. Итак, всего 12 минут на три круга.

ШЕСТАЯ МИССИЯ – FAIR GRIND

Трасса: MR. JOLLY FUN FAIR
Кругов: 5
Checkpoints: 3
Оппонентов: нет

После начала заезда гоните до первого поворота налево и уберите одинокого клоуна, гуляющего неподалеку. Далее вернитесь к месту старта и гоните дальше, пока не увидите перед собой въезд на левую стену. Уберите там всех клоунов, после чего спуститесь и езжайте дальше. Когда заметите справа за забором водоёмчик и стойки аттракционов «американские горки», въезжайте по наклонной горке налево и поразгуляйтесь там. Спуститесь снова на дорогу и езжайте по ней налево. В конце поверните в последний поворот направо (между домами) и найдите очередного клоуна. Еще двоих вы найдете, когда по дороге к старту увидите справа, за забором, тюфяки с соломой. За ними есть трамплин, постарайтесь с его помощью допрыгнуть до зомби, стоящего на вершине подставки в центре, между четырех огненных колец. Сделайте это, разогнавшись до скорости примерно 110 миль в час.

Последний клоун находится в конце аттракциона, на небольшой арене.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ – CONTROL FREAK

Трасса: BEAVER AIRPORT
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Возьмите самый тяжелый автомобиль. Самая подходящая машина — спортивный грузовик с красной кабиной. Гоните в аэропорт и найдите там (с помощью карты) диспетчерскую вышку. В ней сидят диспетчеры. Ваша задача — убрать их, запрыгнув на вышку с помощью трамплина, который находится здесь же.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ – HARD CORE

Трасса: USS LEWINSKY
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Возьмите машину потяжелее и побыстрее (идеалом является красный грузовик).

Гоните вперед и спуститесь на лифте-платформе (с полосами по периметру) вниз.

Езжайте в противоположную часть помещения и спуститесь по туннелю вниз. Там снова встаньте на лифт-платформу и спуститесь еще глубже.

Возьмите бочки с бонусом прыжка и спуститесь дальше, к двигателю. Уничтожьте светящийся шар в конце и вернитесь наверх, в помещение с самолетами (под верхней палубой).

Уничтожьте пушки на балкончиках по бокам помещения и поднимитесь на лифтах наверх. Там добейте остальные пушки и подъедьте к рубке управления с правого бока. Постарайтесь допрыгнуть до окна, чтобы достать капитана внутри.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ – OIL BE BLOWED

Трасса: EL MONTE DESERT
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: 10

В этой миссии возьмите что-нибудь помощнее и потяжелее. Ездите по трассе и взрывайте нефтяные вышки. Взрыва вы добьетесь, если будете жать на кнопки рядом с ними. Отыщите на трассе все нефтяные вышки и уничтожьте их.

ДЕСЯТАЯ МИССИЯ – CARPOCALYPSE NOW

Трасса: LOCAL NUCLEAR SILO
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Гоните прямо и, въехав на трамплин, спрыгните вниз.

Посмотрите по плану, каким проходом можно будет добраться до ближайшей цели, и гоните туда.

Уничтожьте все баллоны и выезжайте в большое помещение. Поверните незамедлительно налево и гоните до перекрестка. Поверните налево и катитесь к закрытой двери. Стукните ее, и она откроется.

После въезжайте в пещеру и разбейте слева решетку. Постарайтесь как можно быстрее попасть в туннель, пробить в конце стену, поехать налево, а потом сразу в правый открывшийся туннель. В следующей пещере прыгните на другую сторону и гоните дальше. С помощью следующего трамплина залетите в центральную часть зала и уничтожьте там два бака. Чтобы это сделать, постарайтесь затормозить свое движение в воздухе с помощью межоконных рам.

Далее поезжайте в проезд, находящийся напротив того, из которого приехали. Когда окажетесь на перекрестке, поверните направо на 110(и гоните в туннель посередине. По ходу движения вы минуете одно помещение. Во втором заезжайте на верхний ярус, объезжайте центральную часть и жмите кнопку «The end»...

EviL LaugH & Роман Облизин

FINAL FANTASY VII

РАЗРАБОТЧИК SquareSoft
ИЗДАТЕЛЬ Eidos
ВЫХОД июнь 1998 г.
ЖАНР RPG
ТРЕБОВАНИЯ P-166, 32Mb, рек 3D-уск.

ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆
ЗВУК ★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ 9.6

Если вы давно не играли в хорошую RPG и вам не противно anime, то эта игра для вас, только не судите её слишком строго

В начале июня 1998 года произошло знаменательное событие — впервые на PC появилась игра серии Final Fantasy.

Краткий экскурс в историю. В начале 80-х годов в Японии вышли первые две части этой игры для приставки Dendy. Третья часть игры была переведена на английский язык и стала продаваться в Америке. Части с 4 по 6 выпускались уже не для Dendy, а для игровой платформы SNES. Особую известность фирме SquareSoft принесла шестая часть игры (в США издавалась как третья). Седьмую часть было решено сделать для PS и PC.

Что же мы видим? Игру в стиле anime, и этим сказано почти все. Если вы видеть не можете лохматых героев с огромными мечами и героинь с огромными синими глазами, если смесь технологии и магии вам противна, а мысль о суперударах заставляет вспомнить старые мультфильмы про роботов, то не играйте в Final Fantasy VII, она вам все равно не понравится. Остальным игроманам будет небезынтересно узнать, что игра имеет линейный, но очень динамично развивающийся сюжет, что в ней присутствуют 9 персонажей, около 500 различных противников и около 100 разнообразных заклятий. Нельзя не сказать о том, что приставочная основа этой игры весьма заметна: сохранение в строго отведенных для этого местах, аркадные вставки и неудобная для PC система меню. Также не поддерживается мышь, но управление с клавиатуры достаточно удобно, когда к нему привыкнешь.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Сначала опишем все клавиши и их действие на различных экранах, а именно во время игры, в меню и во время боя. Дополнительно будут указаны их значения по умолчанию, причём нельзя не отметить, что все управление по умолчанию идет с **дополнительной клавиатуры.**

Up, Down, Left, Right — клавиши направлений

Клавиши по умолчанию: цифры **8**, **2**, **4** и **6** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиш:

Во время игры — перемещение персонажей по экранам и мировой карте, выбор самых различных вещей, сообщений и ответов. В качестве примера можно привести возможность выбора покупок, совершаемых в магазинах;

В меню — передвижение курсора и выбор команды;

В бою — передвижение курсора и выбор команды.

ОК – клавиша подтверждения

Клавиша по умолчанию: **Enter** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши — в широком смысле её нажатие выражает согласие, частные значения таковы:

Во время игры — решение начать разговор; взять предмет; взять вещь из сундука и прочих мест хранения ценностей; решение подняться по лестнице; подтверждение сделанного выбора вещи, применяемое в основном в магазинах; использование различных предметов;

В меню — подтверждение выбранной команды;

В бою — подтверждение выбранной команды.

Cancel – клавиша отмены

Клавиша по умолчанию: **0** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши — в широком смысле это отказ от ранее принятого решения, по своему значению клавиша прямо противоположна предыдущей; частные значения таковы:

Во время игры — отмена ранее сделанного выбора. Дополнительной возможностью клавиши является возможность модификации действия. Например, движение, совершаемое при зажатой клавише отмены, ходьбу превращает в бег;

В меню — закрытие самого меню, отмена выбранной команды;

В бою — отмена выбранной команды.

Menu – клавиша вызова меню

Клавиша по умолчанию: **+ (плюс)** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры — вызов меню;

В меню — удаление материи, вставленной в оружие или доспехи;

В бою — передача действия другому персонажу.

Switch – клавиша переключения

Клавиша по умолчанию — **. (точка)** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры не используется;

В меню — переключение экранов;

В бою — замена окна ввода команд на шкалы Барьера и Магического Барьера.

Page Up (Page Down) – клавиши прокрутки вверх (вниз)

Клавиши по умолчанию: **9 (3)** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиш:

Во время игры — поворот движущегося персонажа налево (направо), причём клавиши действуют и применительно к движению на мировой карте. Если персонаж на карте не движется, а стоит, то налево (направо) поворачивается только направление его взгляда;

В меню — выбор персонажей в том порядке, в котором они расположены в партии, прокручивание при выборе предметов и материи;

В бою — средство для бегства с поля битвы. Для его осуществления надо одновременно нажать **Page Up** и **Page Down**.

Camera – клавиша выбора камеры

Клавиша по умолчанию: **7** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры — переключение различных видов;

В меню не используется;

В бою не используется.

Target – клавиша целей

Клавиша по умолчанию: **1** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры – изменение вида на мировой карте;

В меню не используется;

В бою – включение и выключение курсора выбора цели.

Start – клавиша паузы

Клавиша по умолчанию: **5** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры – переключение различных видов;

В меню не используется;

В бою – приостановка и продолжение битвы.

Assist – клавиша помощи

Клавиша по умолчанию: – **(минус)** на дополнительной клавиатуре.

Назначение клавиши:

Во время игры – подсказка для игрока, включающая в себя указатели, демонстрирующие позицию персонажа; возможные входы и выходы с экрана, обозначенные, красными треугольниками, а также входы на лестницу (зеленые треугольники) и другие интересные места. Для выключения подсказки клавишу необходимо нажать еще раз. Имейте в виду, что помощь работает не во всех областях (экранах);

В меню не используется;

В бою – вывод на экран окна подсказки.

НАСТРОЙКИ

Надо войти в меню и выбрать пункт Config, после чего остается приступить к настройке.

Window Color – цвет окна – задает цвет фона в окнах меню.

Sound – звук – изменяет громкость звука и музыки.

Controller – управление – выбор или стандартного управления (Normal), или настраиваемого (Customize). Игрок, предпочитающий собственную настройку, получает список клавиш, которые можно переназначить. Самое интересное в том, что этой процедуре поддаются даже клавиши джойстика.

Cursor – курсор – выбор между Initial и Memory, то есть между курсором «независимым», стоящим на изначальной позиции (Initial), и его «услужливым» собратом, находящимся в той позиции, в которой вы его оставили в последний раз.

ATB (Active Time Battle), то есть битва в реальном времени, в этой игре существует в трех вариантах, один из которых вы и можете принять:

Active – наиболее сложный вариант, время в нем течет всегда. Оно не останавливается ни для показа эффектов предметов и магии, ни для выбора их в бою.

Recommended – средний по сложности вариант, применяемый по умолчанию. Время не останавливается для выбора заклятия или предмета, но останавливается для показа эффектов от заклятий и предметов.

Wait – наиболее легкий и приемлемый вариант. Время останавливается и для выбора, и для показа эффектов от заклятий и предметов.

Battle Speed – скорость течения времени в битвах; её можно регулировать плавно, передвигая ползунок. Основной целью этой регулировки является подбор скорости, наиболее подходящей для боя.

Battle Message — длительность показа сообщений во время боя.

Field Message — длительность показа сообщений во время игры.

Camera Angles — изменения камеры, показывающей бои. Можно выбрать один из двух вариантов:

Auto — вид постоянно изменяется, при этом битва демонстрируется с различных ракурсов, что делает её более зрелищной.

Fixed — камера всегда расположена в одной точке, которая может изменяться от боя к бою.

Magic Order — порядок работы магии. Игра дает возможность выбрать одну из шести последовательностей, в которых применяются магические приемы. Наблюдая их в окне выбора заклятий, вы можете остановиться на той последовательности, которая вам больше всего подходит.

ГЕРОИ

Рассмотрим тех, кого вы встретите во время игры и, возможно, присоедините к своей команде. Кстати, не забудьте, что в этом прохождении будут использоваться имена, данные персонажам по умолчанию. Не меньшее внимание уделено и описанию оружия — для каждого слота дано название и его расположение, указана особая дальнобойность некоторых образцов вооружения. Вершиной заботы об игроках станет указание на способы овладения лучшим приемом и лучшим оружием.

КЛАУД СТРАЙФ (Cloud Strife)

Занятие — наемник, бывший член организации Солдат (Soldier)
Возраст — 21
Оружие — меч
Рост — 5'7''
Дата рождения — 19 августа
Место рождения — Нибельхайм (Nibelheim)
Группа крови — AB

Основной персонаж в этой игре, в команде будет присутствовать практически постоянно. Бывший солдат стал наемником, берущимся за любую работу. После того как его наняла террористическая группа Лавина (Avalanche), он стал осознавать, что оказался втянутым в глобальное сражение за судьбу Планеты. Его огромный клинок может разрубить почти всё.

Виды оружия, доступные Клауду

Buster Sword	0-0	
Mythril Saber	0-0 0	
Hardedge	0-0 0 0	
Force Stealer	0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Butterfly Edge	0-0 0-0	
Rune Blade	0 0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Murasame	0-0 0-0 0	
Nail Bat		нет роста материи
Youshiyuki	0 0	
Organics	0-0 0-0 0 0	
Enhance Sword	0-0 0-0 0-0 0-0	
Crystal Sword	0 0 0 0 0 0	
Apocalypse	0 0 0	утроенная скорость роста материи
Heaven's Cloud	0 0 0 0 0 0	

Ragnarok	0 0 0 0 0 0	
Ultima Weapon	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Лучшее оружие можно получить после уничтожения города Мидиль и победы над драконом Ultima Weapon. Лучший спецприем для Клауда — Omnislash — становится доступным после того, как на площади Боев в Золотой Тарелке будет набрано 32 000 Battle Points. Именно на них и будет выменян этот приемчик.

АЙРИС ГЕЙНСБОРО (Aeris Gainsborough)

Занятие — продавец цветов
Возраст — 22
Оружие — посох
Рост — 5'3''
Дата рождения — 7 февраля
Место рождения — неизвестно
Группа крови — 0

Молодая, красивая и немного загадочная Айрис встречает Клауда на улицах Мидгара. Вскоре она решает присоединиться к нему, её необычные способности помогают залечивать раны членов группы. Она всё более углубляется в сложный любовный треугольник между ней, Клаудом и Тифой.

Виды оружия, доступные Айрис

Guard Stick	0	
Mythril Rod	0-0	
Full Metal Staff	0-0 0	
Striking Staff	0-0 0 0	
Prism Staff	0-0 0-0	
Wizard Staff	0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Aurora Rod	0-0 0-0 0	
Wiser Staff	0 0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Fairy Tale	0 0 0 0 0 0 0	
Umbrella		нет роста материи
Princess Guard	0 0 0 0 0 0 0	

Лучшее оружие находится в третьем проходе храма Древних в комнате часов. Остается добавить, что это единственный из лучших видов оружия, которое имеет нормальный рост материи. Чаще всего в процессе игры спецприем для Айрис не нужен, но если он всё-таки понадобится, то знайте, что у вас должно быть не меньше 600 побед, одержанных в битвах, причём последние две цифры должны быть четными и совпадать. Если у вас всё это есть, то возвращайтесь в Мидгар и найдите около этого города пещеру. Сидящий в ней человек выдаст вам слиток мифрила (Mythril). Отнесите его кузнецу, живущему в районе Золотой Тарелки, и выберите меньший из двух сундуков — так вы получите Great Gospel.

ТИФА ЛОКХАРТ (Tifa Lockheart)

Занятие — владелица бара, член Лавины
Возраст — 20
Оружие — перчатка
Рост — 5'4''
Дата рождения — 3 мая
Место рождения — Нибельхайм
Группа крови — B

Всегда сияющая и оптимистичная, Тифа всегда пытается подбодрить тех, кто упал духом. Выглядит хрупкой, но её внешность обманчива — почти с любым врагом она справится голыми руками. Эта девушка считается одним из основных членов террористической группы Лавина. Они с Клаудом в детстве были друзьями, и она очень любит его, но никогда в этом не признается.

Виды оружия, доступные Тифе

Leather Glove	0	
Metal Knuckle	0-0	
Mythril Claw	0-0 0	
Grand Glove	0-0 0 0	
Tiger Fang	0-0 0-0	
Motor Drive	0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Powersoul	0 0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Diamond Knuckle	0-0 0-0 0	
Platinum Fist	0 0 0 0	удвоенная скорость роста материи
Dragon Claw	0-0 0-0 0 0	
Crystal Glove	0 0 0 0 0 0	
Work Glove		нет роста материи
Kaiser Knuckle	0-0 0 0 0 0 0 0	
Master Fist	0 0 0 0 0 0	
God's Hand	0-0 0-0	
Premiun Heart	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Для получения лучшего оружия необходимо почти в конце игры отправиться в район археологических раскопок и около носовой части разбившегося самолета найти Key to Sector 5, после чего вернуться в Мидгар, на рынке зайти в магазин аксессуаров и нажать на клавиатуру компьютера — он-то и выдаст это оружие.

Руководство к четвертому спецприему, то есть Final Heaven, лежит внутри пианино Тифы в Нибельхайме, причём для получения его вам придется сыграть определенную мелодию.

БАРРЕТ ВОЛЛАС (Barret Wallace)

Занятие — главарь Лавины
Возраст — 35
Оружие — очень мощное, замаскированное под обычный протез руки
Рост — 5'4''
Дата рождения — 15 декабря
Место рождения — деревня Корел (Corel Village)
Группа крови — A

Баррет, возглавляющий подпольную террористическую организацию Лавина, сражается с мегакорпорацией Шинра (Shinra Inc.), монополизировавшей добычу и продажу энергии Мако (Mako), высасываемой ими из Планеты с помощью специально построенных реакторов. Он полагается только на грубую силу, правой руки он лишился во время налета шинровцев на его деревню, после чего вместо обычного протеза он поставил себе очень мощное замаскированное оружие. Его жена погибла, и теперь он заботится о своей дочери Марлен (Marlene).

Виды оружия, доступные Баррету

Gatling Gun	0	оружие дальнего действия
Assault Gun	0-0	оружие дальнего действия
Cannon Ball	0-0 0	

Atomic Scissors	0-0 0 0	
Heavy Vulcan	0-0 0-0	оружие дальнего действия
W Machine Gun	0 0 0	оружие дальнего действия, имеет удвоенную скорость роста материи
Chainsaw	0-0 0-0 0	
Rocket Punch		нет роста материи
Enemy Launcher	0-0 0 0 0	оружие дальнего действия
Microlaser	0-0 0-0 0 0	оружие дальнего действия
Drill Arm	0 0 0 0	удвоенная скорость роста материи
AM Cannon	0 0 0 0 0 0	оружие дальнего действия
Solid Bazooka	0-0 0-0 0-0 0-0	
Pile Banger	0 0 0 0 0 0	нет роста материи
Max Ray	0 0 0 0 0 0	оружие дальнего действия
Missing Score	0-0 0-0 0-0 0-0	оружие дальнего действия, нет роста материи

Для получения лучшего оружия Баррет во время последнего возвращения в Мидгар должен быть включен в команду. После этого, поднявшись по лестнице к Ходжо, покопайтесь в сундуке и найдите там Missing Score. Руководство к лучшему спецприему Баррета — Catastrophe — можно получить после того, как вы остановите поезд, проезжающий через деревню Северный Корел. Отдаст его женщина в бейсболке, которую можно найти в доме, расположенном рядом с гостиницей.

РЕД XIII (Red XIII)

Занятие — объект исследования
Возраст — 48
Оружие — гребни на голове
Рост — 3'9''
Дата рождения — неизвестна
Место рождения — каньон Космо (Cosmo Canyon)
Группа крови — неизвестна

Разумный лев с ярко-красным мехом имеет могучий интеллект, по своей силе значительно превосходящий способности многих людей. В силу своих природных данных он хорошо дерется в ближнем бою.

Виды оружия, доступные Реду

Mythril Clip	0-0 0	
Diamond Pin	0-0 0 0	
Silver Barette	0-0 0-0	
Gold Barette	0-0 0-0 0	
Magic Comb	0 0 0	удвоенный рост материи
Plus Barette	0 0 0 0	удвоенный рост материи
Seraph's Comb	0 0 0 0	
Adaman Clip	0-0 0-0 0 0	
Crystal Comb	0 0 0 0 0 0	
Centclip	0 0 0 0 0 0 0 0	
Hairpin		нет роста материи
Behemoth Horn	0 0 0 0 0 0	
Spring Gun Clip	0 0 0 0 0 0	
Limited Moon	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Чудо-оружие он сможет получить только перед отправкой в северный кратер на последний бой, для этого необходимо посетить Бугенхагена в каньоне Космо.

Руководство к его четвертому спецприему, Cosmo Memory, находится в сейфе, расположенном в особняке Шинры в Нибельхайме.

СИД ХАЙВИНД (Cid Highwind)

Занятие — пилот
Возраст — 32
Оружие — копье
Рост — 5'8''
Дата рождения — 22 февраля
Место рождения — неизвестно
Группа крови — В

Сид хочет стать лучшим пилотом в космосе и верит в исполнение своей мечты. Лучшего небесного работяги в мире не найти.

Виды оружия, доступные Сиду

Spear	0-0 0 0	
Slash lance	0-0 0-0 0	
Trident	0 0 0 0 0 0	
Mast Ax	0-0 0-0 0 0	
Partisan	0 0 0 0 0 0	
Viper Halberd	0 0 0 0	удвоенный рост материи
Javelin	0-0 0-0 0	удвоенный рост материи
Glow Lance	0 0 0 0 0 0	
Mop		нет роста материи
Dragoon Lance	0 0 0 0 0 0 0 0	
Scimitar	0-0	утроенный рост материи
Flayer	0 0 0 0 0 0	
Spirit Lance	0-0 0-0	
Venus Gospel	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Для того чтобы получить лучшее оружие Сида, необходимо после полета на ракете вернуться в его родной город и долго говорить со стариком у магазина аксессуаров, который рано или поздно отдаст Venus Gospel.

Найти руководство к 4 спецприему Сида (Highwind) можно, внимательно обыскав затонувший самолет Гелника.

ЮФИ КИСИРАГИ (Yuffie Kisaragi)

Занятие — ниндзя, охотница за материей
Возраст — 16
Оружие — только метательное, но разнообразное: сюрикены, ножи и прочее
Рост — 5'2''
Дата рождения — 20 ноября
Место рождения — Вутай
Группа крови — А

Хотя по ней этого и не скажешь, Юфи родилась в древнем роде ниндзя. В группу она пришла с какой-то известной только ей целью, вдобавок ко всему эта девочка хитра, заносчива и крайне самоуверенна. Но её помощь всё же лучше, чем противодействие.

Виды оружия, доступные Юфи

Boomerang	0-0 0 0

Pinwheel	0-0 0-0	
Razor Ring	0-0 0-0 0	
Wind Slash	0 0 0	удвоенный рост материи
Twin Viper	0 0 0 0	удвоенный рост материи
Hawkeye	0-0 0-0 0 0	
Crystal Cross	0 0 0 0 0 0	
Magic Shuriken	0 0 0	
Super Ball		нет роста материи
Spiral Shuriken	0-0 0 0 0 0 0 0	
Oritsuru	0-0 0-0 0 0 0 0	
Rising Sun	0-0 0-0	удвоенный рост материи
Conformer	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Для получения Conformer необходимо внимательно обследовать затонувший самолет Гелника. Руководство к её 4-му спецприему — All Creation — можно получить, победив всех противников в пагоде, но отправляться туда можно только после похищения подводной лодки.

ВИНСЕНТ ВАЛЕНТАЙН (Vincent Valentine)

Занятие — отсутствует
Возраст — 27
Оружие — огнестрельное
Рост — 6'
Дата рождения — 13 октября
Место рождения — неизвестно
Группа крови — A

Винсент очень странен — он весьма суров, строг и прямолинеен, но вместе с тем загадочен и непонятен. К Клауду этот человек присоединился из-за обиды на злополучную корпорацию. На первый взгляд Винсент кажется субтильным, но в его теле сокрыты страшные силы.

Все оружие Винсента дальнобойно

Quicksilver	0-0 0 0	
Peacemaker	0-0 0	удвоенный рост материи
Shotgun	0-0 0-0	
Silver Rifle		нет роста материи
Shortbarrel	0-0 0-0 0	
Lariat	0-0 0-0 0 0	
Winchester	0 0 0 0 0 0	
Buntline	0-0 0-0	удвоенный рост материи
Sniper CR	0-0 0-0	
Supershot ST	0 0 0 0 0 0	нет роста материи
Long Barrel R	0-0 0-0 0-0 0-0	
Outsider	0-0 0-0 0 0 0 0	
Death Penalty	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Перед тем как отправляться в последний бой, можно получить лучшее оружие и руководство, для этого надо посетить пещеру Лукреции.

КАЙТ СИТ (Cait Sith)

Занятие — предсказатель судьбы в Золотой Тарелке
Возраст — неизвестен

Оружие — мегафон

Рост — 3'2''

Дата рождения — неизвестна

Место рождения — неизвестно

Группа крови — неизвестна

Кайт на самом деле всего-навсего кукла, которая управляется кем-то издалека. Вполне естественно, что на его предсказания полагаться нельзя.

Виды оружия, доступные Кайту

Yellow M-Phone	0-0 0 0	
Green M-Phone	0-0 0-0	
Blue M-Phone	0-0 0-0 0	
White M-Phone	0 0 0	удвоенный рост материи
Red M-Phone	0-0 0-0 0 0	
Black M-Phone	0 0 0 0	удвоенный рост материи
Crystal M-Phone	0 0 0 0 0 0	
Trumpet Shell		нет роста материи
Silver M-Phone	0 0 0 0 0 0 0 0	
Gold M-Phone	0-0 0-0 0-0 0-0	
Battle Trumpet	0 0 0 0 0 0	нет роста материи
Starlight Phone	0-0 0-0 0-0 0-0	
HP Shout	0-0 0-0 0-0 0-0	нет роста материи

Для получения последнего оружия необходимо во время атаки на Мидгар посетить 64-й этаж здания Шинры и забрать искомый предмет из ящика. Кайт Сит четвертого спецприема не имеет.

БОЙ

Во время боя доступны следующие команды:

Атака (Attack) — персонаж будет атаковать указанного противника. Заменяется другими командами:

двойной удар (2x Cut) — если в оружие вставлена материя Double Cut, то вместо одного удара персонаж будет наносить два;

удар по всем (Slash-All) — если в оружие вставлена материя Slash-All, то удар будет направлен не на одного, а на всех врагов;

спецудар (Limit) — наносится только при достижении персонажем необходимого уровня злости, который вы будете наблюдать на постепенно заполняющемся измерителе.

Магия (Magic) — позволяет выбрать одно из доступных заклятий. Появляется только при наличии материи заклинаний, вставленной в оружие или доспехи.

Вызывание (Summon) — позволяет вызвать одно из доступных существ. Появляется только при наличии материи вызывания, вставленной в доспехи или оружие.

Предметы (Items) — эта команда позволяет воспользоваться предметом.

Смена строя (Change) — изменяет положение в строю, то есть выдвигает или отодвигает бойца.

Если персонаж стоит во втором ряду, то атаки по нему ручным оружием наносят половинный вред, но точно так же уменьшается и тот вред, который он наносит противнику. Команда вызывается из боевого меню нажатием клавиши-стрелки **Влево**.

Защита (Defend) — переводит воина в режим защиты и длится только один ход, при этом персонаж будет только защищаться и получит меньший урон. Вызывается из боевого меню нажатием клавиши **Вправо**.

Бегство с поля боя (Escape) — вызывается одновременным нажатием клавиш **Page Up** и **Page Down**, но, к сожалению, действует не всегда.

Отдельно надо упомянуть команды нестандартного начала боя.

Pre-emptive Attack — врага вы атакуете в спину, и у вас один раунд до того, как он начнет вам отвечать.

Side Attack — вы атакуете на два фронта, и в этой ситуации нельзя использовать команду смены строя.

Back Attack — неприятель навалился сзади, и ваш строй инвертируется.

Attack from Both Sides — враги окружили вас со всех сторон и лезут на вас отовсюду. Это самая тяжелая ситуация, так как вы не можете ни перестроиться, ни охватить заклятием всю вражескую банду, ни сбежать.

МЕНЮ

Предметы (Items) — использование предметов или просмотр имеющихся у вас ключевых предметов, без которых прохождение игры не состоится.

Магия (Magic) — просмотр имеющихся у вас в наличии заклятий и применение некоторых из них.

Материя (Materia) — зарядка этим субстратом оружия и доспехов, передача его членам своей группы и проверка доступных в данном случае заклятий.

Экипировать (Equip) — замена оружия, доспехов и аксессуаров персонажей.

Статус (Status) — проверка статуса персонажа, его состояния и уровня защищенности, прояснение ситуации с дополнительными атаками. После проверки игрок получает одно из трех сообщений:

Half-Reduction — повреждения снижены вдвое;

Void — данный тип атаки повреждений не наносит;

Absorb — данная атака его лечит.

Строй (Order) — перестроение в желанном порядке, изменение позиций персонажей.

Спецудары (Limit) — установка уровня злости, при котором наступает спецудар. Если злости маловато (Limit Level 1), то и спецприем будет слишком легким, а если злости должно быть много, то суперприема приходится очень долго ждать.

Настройки (Configuration) — изменение настроек игры.

Партия (PHS) — изменение состава партии.

Сохранить игру (Save) — не забудьте, что у вас есть 10 ячеек по 15 игр в каждой, и этого хватит, чтобы не стирать ни одной сохраненной игры.

Выход (Quit) — подразумевается, что только из игры.

СОСТОЯНИЯ

Состояние персонажа изменяется в зависимости от воздействий на него. Но только два состояния, кроме связанных с количеством Hp, выносятся из боя — это Fury и Sadness, остальные состояния действуют лишь на один бой.

Перечислим эти состояния и то, что они делают.

Sleep — персонаж спит и не воспринимает команды, пробудить его можно любой атакой, направленной на него, или заклятием Esuna.

Poison — каждый ход приносит герою повреждения, излечивают его Antidote и заклятия Poisona или Esuna.

Fury — боец бьет врагов в два раза сильнее и чаще наносит сверхудары, но при этом он реже попадает; избавить его от промахов могут заклинания Esuna или Tranquilizer.

Sadness — герой наносит врагам меньше повреждений, количество сверхударов снижено, решить эту проблему могут заклинания Esuna или Hyper.

Petrify — персонаж превратился в каменную статую и ни на что не реагирует. Если запустить ситуацию до того, что все члены партии превратятся в камень, то наступит конец. Статуи оживляются заклинаниями Esuna или Soft.

Confusion — боец теряет ориентацию и атакует не только чужих, но и своих. Вразумить его можно заклинанием Esuna или любой атакой по нему.

Silence — персонаж не может использовать магию, приобщить его к колдовству могут заклинания Esuna или Echo Screen.

Paralyzed — герой парализован и недвижим, вылечить его можно заклинанием Esuna.

Darkness — боец почти полностью потерял зрение, поэтому он редко попадает по врагам; вернуть ему зрение могут заклинания Esuna или Eye Drop.

Frog — персонаж превращен в лягушку, проку от него почти нет. Вернуть его в человеческий облик могут заклинания Transform или Maiden's Kiss.

Small — боец уменьшается в размере, его возможности значительно снижаются, вернуть ему былую форму могут заклинания Transform или Cornucopia.

Critical — Hp упало очень сильно, привести бойца в форму может или заклинание типа Cure или предмет типа Potion.

Death — Hp героя упало до нуля, в таком состоянии он недвижим и находится на грани смерти. Если состояние запущено и в подобную кому впали все члены партии, то вашим планам пришел конец. Из состояния клинической смерти можно выйти тремя путями: произнесением заклинаний типа Life, вызовом Phoenix или применением предмета Phoenix Down.

Slow Numb — тело бойца превращается в камень, но происходит это постепенно. Повернуть этот процесс вспять может заклинание Esuna или Soft или окончание боя до конца отсчета времени.

Death Sentence — начало обратного отсчета, на счет «0» персонаж умирает. Спасти его можно окончанием боя до конца отсчета или заклинанием DeSpell.

Berserk — боец входит в «боевое бешенство» и непрерывно атакует врага, причём он перестает воспринимать команды. Образумить его может только заклинание Esuna.

МАТЕРИЯ

Именно она позволяет в этой игре творить заклятия, но для этого её необходимо вводить в оружие или доспехи. Материя имеет пять типов, соответствующих характеру воздействия, причём каждый тип имеет свой цвет: материя заклятий — зеленая, материя вызываний — красная, независимая материя — пурпурная, материя, добавляющая команды, — желтая, материя поддержки — синяя.

Материя имеет свойство расти, опыт она приобретает вместе с хозяином, за бой вас награждают не только пунктами опыта, но и опытом для материи, то есть Ap. Каждая материя имеет свое число уровней, при выходе на новый уровень появляются новые возможности или улучшаются старые.

При достижении последнего уровня, именуемого MASTER, опыт материи больше не возрастает, но из нее выделяется абсолютно новая «неопытная» материя того же типа.

При экипировке материи показатели персонажа изменяются, поэтому следите за балансом, но слот для материи не стоит оставлять пустым, так как это приведет к очень большой потере. Рассмотрим каждую категорию поподробнее.

МАТЕРИЯ ЗАКЛЯТИЙ

Материя заклятий — единственная материя, которая дает самые разные заклятия (в бою — пункт меню Magic).

Barrier — дает такие заклятия:

Barrier — энергетический щит от атак оружием;

M-Barrier — энергетический щит от атак магией;

Reflect — отражает обратно магические атаки;

Wall — одновременно ставит Barrier и M-Barrier.

Comet — наносит физические повреждения с помощью заклятий Comet (удар четвертой силы по одному противнику) и Comet2 (удар первой силы по четырем противникам).

Contain — наносит чрезвычайно сильные повреждения и имеет десятипроцентный шанс изменить состояние противника:

Freeze — атака льдом четвертой силы и возможность парализовать противника;

Break — атака силами земли четвертой силы и возможность превратить противника в камень;

Tornado — атака силами воздуха четвертой силы и возможность ошеломить (confusion) противника;

Flare — атака огнем четвертой силы.

Destruct — снимает барьеры:

Dbarrier снимает защитные барьеры (Barrier, M-Barrier, Reflect, Wall, Peerless);

DeSpell снимает заклятия с цели (Haste, Slow, Stop, Regen, Resist, Death Sentence);

Death моментально убивает противника.

Earth — наносит повреждения силами земли, сила удара зависит от заклятия (Quake, Quake2, Quake3), эти заклятия не действуют на летающих врагов.

Exit — позволяет использовать следующие заклятия:

Escape — позволяет сбежать с поля битвы;

Remove — моментально убивает противника.

Fire — наносит повреждения силами огня, сила удара зависит от заклятия (Fire, Fire 2, Fire 3), эти заклятия лучше всего применять ко льду и зверям.

Fullcure — полностью восстанавливает здоровье одного члена партии.

Gravity — наносит повреждения силами гравитации:

Demi1 уничтожает Hp противника;

Demi2 — S Hp;

Dem3 — s Hp.

Heal — лечит изменения состояний:

Poisona — снимает состояние Poison;

Esuna — снимает все вредные состояния;

Resist — защищает от нанесения вредных состояний.

Ice — наносит повреждения силами холода, сила удара зависит от заклятия (Ice, Ice2, Ice3), эти заклятия лучше всего действуют на создания из огня.

Lightning — наносит повреждения силами электричества, сила удара зависит от заклятия (Bolt, Bolt2, Bolt3), лучше всего они действуют на механические создания.

Mystify — позволяет изменить состояния противника:

Confu — ошеломляет противника;

Berserk — приносит состояние Berserk.

Poison — наносит повреждения ядами, сила удара зависит от заклятия (Bio, Bio2, Bio3). Эти заклятия не действуют на ядовитых зверей.

Restore — восстанавливает Hp персонажей:

Cure, Cure2, Cure3 — лечит потерянное здоровье;
Regen — постепенно восстанавливает здоровье.
Revive — позволяет восстановить жизнь героя:
Life — восстанавливает здоровье и 1/10 Hp;
Life2 — восстанавливает жизнь и здоровье героя полностью.
Seal — позволяет изменить состояние противника:
Sleepel — усыпляет врага;
Silence — вносит состояние Silence.
Shield — максимально поднимает неуязвимость, устанавливает состояние Peerless.
Time — изменяет течение времени:
Haste — ускоряет действие персонажа;
Slow — замедляет действия врага;
Stop — временно останавливает врага.
Transform — позволяет изменить противника:
Small — уменьшает величину врага;
Frog — превращает его в лягушку.
Ultima — нанесение вреда всем врагам сразу.

МАТЕРИЯ ВЫЗЫВАНИЯ

Теперь о материи вызывания. Её уровни позволяют в течение боя вызывать создание неоднократно, больше всего повторов может делать мастер — ему доступно 5 вызовов. Эти материи имеют множество имен: Alexander, Bahamut, Bahamut ZERO, Choco/Mog, Hades, Ifrit, Kujata, Knights of the Round, Leviathan, Neo Bahamut, Odin, Phoenix, Ramuh, Shiva, Titan, Typhoon.

НЕЗАВИСИМАЯ МАТЕРИЯ

Chocobo Lure — позволяет ловить чокобо, причём при повышении уровня вы будете встречать их всё чаще и чаще.

Counterstrike — защищает своего носителя, нанося за него ответный удар, вероятность срабатывания постепенно увеличивается с ростом уровня, то есть на первом уровне возврат удара происходит с вероятностью 20 %, каждый уровень вероятность увеличивается еще на 20 % и так доходит до 100 % на уровне мастера.

Cover — позволяет герою-носителю прикрывать других и принимать удар на себя, шкала вероятностей работает точно так же — от 20 % случаев на первом уровне до 100 % на уровне мастера.

Enemy Away — шанс случайных встреч с монстрами уменьшается сначала на 25 %, а затем и на 50 %.

Enemy Lure — шанс случайных встреч с монстрами увеличивается сначала на 50 %, а затем и на 100 %.

Exp Plus — опыт от победных сражений увеличивается сначала в полтора раза, а затем и в два.

Gil Plus — количество Gil, получаемое от победных сражений, увеличивается сначала в полтора раза, а затем и в два.

Hp<->Mp — меняет местами максимальные Hp и Mp носителя.

Hp Plus — увеличивает количество Hp. Рост таков — от 10 % для первого уровня до 50 % для мастера.

Long Range Attack — заменяет длинную рукоятку оружия, незаменим для бойцов второго ряда. Кроме того, позволяет бить монстров, недосягаемых для обычного оружия.

Luck Plus — увеличивает Luck. Рост таков — от 10 % для первого уровня до 50 % для мастера.

Magic Plus — увеличивает Magic по той же шкале.

Mega All — распространяет команду на всех друзей и врагов.

Mp Plus — увеличивает количество Mp, причём всё по той же шкале.

Pre-Emptive — увеличивает шанс атаки, неожиданной для врагов. Шаг — 6 %.

Speed Plus — увеличивает Speed. Здесь шаг шкалы — 10 %.

МАТЕРИЯ, ДОБАВЛЯЮЩАЯ КОМАНДЫ

Deathblow — вред, наносимый атакой, увеличивается вдвое, но при этом увеличивается и шанс промаха.

Double Cut — увеличивается количество ударов, которые можно наносить противнику. На первом уровне их два, а на втором — четыре.

Enemy Skill — средство повторения особо сильных ударов.

Manipulate — позволяет управлять врагом как марионеткой.

Mime — средство копирования действий предыдущего товарища по партии.

Morph — средство для превращения врага в объект, действует далеко не на всех.

Sense — сенсор, позволяющий чувствовать уровень врага, а также его Hp и Mp.

Slash-All — чудо-средство, позволяющее атаковать всех противников, в дополнение к этому на втором уровне оно наносит им очень большой вред.

Steal — чудо воровства, позволяющее украсть у врага предмет, вдобавок к этому на втором уровне оно еще и проводит атаку.

Throw — подспорье для метания оружия, неприятелю наносит приличный вред.

W-Item — позволяет в течение раунда использовать два предмета.

W-Magic — возможность в течение раунда сотворить два заклинания.

W-Summon — средство для вызова в одном раунде двух созданий.

МАТЕРИЯ ПОДДЕРЖКИ

Именно она требует для себя спаренных слотов, которые на схеме оружия обозначаются как 0-0. В один из слотов вставляется материя, от которой берется эффект (поддерживающая), а во второй слот — материя поддержки. Перечислим её типы:

Added Effect — сочетается с Contain, Destruct, Mystify, Poison, Seal, Time, Transform, Choco/Mog, Hades, Odin. Она вызывает изменение состояния, связанное с поддерживаемой материей.

All — сочетается с Barrier, Destruct, Earth, Fire, Full Cure, Gravity, Heal, Ice, Lightning, Mystify, Poison, Restore, Seal, Time. Она позволяет эффект поддерживаемой материи применить ко всем друзьям или врагам, при этом заклятие ослабляется на 33 % и только на одно создание эффект действует полностью.

Counter — сочетается с любой материей, добавляющей команду, кроме Enemy Skill. Применяет команду, даваемую поддерживаемой материей.

Elemental — сочетается с Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Choco/Mog, Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Phoenix, Alexander, Bahamut, Neo Bahamut, Bahamut ZERO. Если она вставлена в оружие, то атака приобретает тот же класс, что и у поддерживаемой материи. При установке её в доспехи создает либо защиту, либо поглощение.

Final Attack — сочетается с любой материей заклятия, вызывания, добавочной команды. При нанесении персонажу смертельного удара используется наивысший уровень поддерживаемой материи.

Hp Absorb — сочетается с любой материей, наносящей вред. При нанесении этого вреда 10 % передается персонажу в Hp.

Magic Counter — сочетается с любой материей заклятия или вызывания и при атаке по герою она ответит наивысшим уровнем поддерживаемой материи.

Mp Absorb — сочетается с любой материей, наносящей вред, и при нанесении этого вреда 10 % передается персонажу в Mp.

Mp Turbo — сочетается с любой материей (заклятия или вызывания) или Enemy Skill материей и увеличивает цену и эффективность заклятия.

Quadra Magic — сочетается с любой материей заклятия или вызывания (кроме Knights of the Round). При использовании поддерживаемой материи она используется 4 раза подряд по случайным целям, при этом эффективность заклятия падает на 40 %.

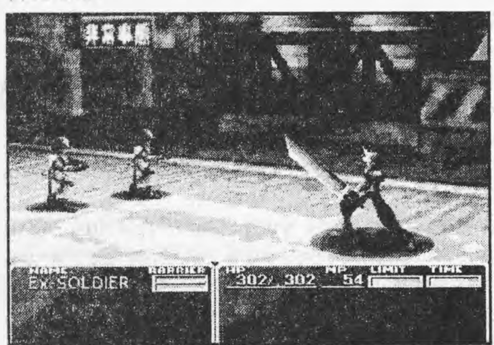
Sneak Attack — сочетается с любой материей заклятия, вызывания, добавочной команды и использует поддерживаемую материю по случайной цели до действий всех врагов и членов партии.

Steal as Well — сочетается с любой материей заклятия, вызывания, добавочной команды, причём параллельно с использованием поддерживаемой материи персонаж выполняет команду Steal.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВОЕ ДЕЛО КЛАУДА

Все начинается с прибытия поезда. Члены террористической организации Лавина прибывают на поезде и нейтрализуют охранников на перроне. Вы сходите с поезда, тут-то и начинается игра. Следуйте за своими нанимателями. Вам навстречу выбегут два полицейских — ваши первые противники. (MP — 30hp; 0mp; атаки: Machine gun, Slam; за победу: 16Exp, 2Ap, 10Gil). После победы над ними бегите дальше.



Вы увидите, что группа начинающих террористов столпилась у ворот. После короткого разговора и присоединения Баррета идите дальше. На мосту идите вдоль экрана, затем поговорите с парнем, стоящим у выключателя. Он откроет первую дверь, тут Баррет начнет рассказывать о том, что реакторы, добывающие и перерабатывающие энергию Мако, высасывают из Планеты саму жизнь и с ними необходимо бороться.

Далее поговорите с девушкой, стоящей у второго выключателя, она откроет сначала вторую дверь, а затем и третью. Теперь входите в лифт. Теперь о противниках, которые могут встретиться по дороге к реактору и обратно.

1st ray — 18hp; 0mp; атаки: Laser; за победу: 12Exp, 1Ap, 5Gil.

Grunt — 40hp; 0mp; атаки: Beam gun; за победу: 22Exp, 2Ap, 15Gil.

Guard Hound — 42hp; 0mp; атаки: Tentacle; за победу: 20Exp, 2Ap, 12Gil.

Moho Drive — 28hp; 28mp; атаки: Fire; за победу: 18Exp, 3Ap, 8Gil.

Sweeper — 140hp; 0mp; атаки: W. machine gun, Smoke shot; за победу: 27Exp, 3Ap, 30Gil.

Нажмите кнопку в лифте и приготовьтесь слушать, как Баррет будет продолжать свою агитацию. Идите через платформу и спускайтесь по лестнице вниз, заходите в дверь рядом с лестницей. Перепрыгивайте провал и забирайтесь на лестницу. Спустившись по ней, подберите Potion и идите вниз по наклонной лестнице на платформу. Забирайтесь на очередную лестницу, спускайтесь по ней и идите дальше, после чего спускайтесь еще по одной лестнице. Вы окажетесь около первого пункта записи. Подойдите к нему и запишитесь. Идите через мост направо, по пути подберите Restore материю — вы добрались до реактора. После того как Клауд заминирует реактор, на его защиту бросится первый босс — Guard Scorpion: 800hp, 50mp; он предпочитает биться любой магией, предпочтительно молнией (причина в том, что он робот). Не спускайте глаз с прицела, так как его направление показывает, кого он собирается атаковать. Робота, поднявшего хвост, атаковать не стоит, так как ответ будет очень болезненным. При этом не забывайте: пока хвост поднят, атаки не будет. За победу вы получите 100Exp, 10Ap, 100Gil и Assault gun, что позволит вам заменить оружие Баррету. Так как до взрыва осталось десять минут, то поторапливайтесь. Бежать надо по тому же пути, по которому вы пришли. Имейте в виду, что если вы не поможете Джесси и не освободите её ногу, то ей придется худо. Вы спасетесь только в том случае, если успеете пробежать через все двери, которые вели к реактору, после чего остается выбраться в город.

ПУТЬ К УБЕЖИЩУ

После короткого разговора выясняется, что теперь надо добираться до убежища Лавины. Обратите внимание на то, что ваше здоровье и магия восстановились. Поднимайтесь по лестнице и выходите на улицу. Здесь вы впервые встретитесь с Айрис. Вежливо поговорите с ней и купите у неё цветок. Спуститесь и дойдите до площади, там вам придется снова спуститься. На этом пути за вами увяжутся охранники Шинры. Ни в коем случае не бегите от них, так как вам это невыгодно по двум причинам: во-первых, ваше здоровье находится в приличном состоянии, а во-вторых, они очень слабые противники. После нескольких атак они полностью окружат Клауда, и выход из ситуации лучше всего такой — запрыгнуть на поезд. Постарайтесь в поезде переговорить со всеми, на станции старайтесь не отстать от остальных, затем бегите налево и в конце пути вы очутитесь у бара «Седьмое небо», которым владеет Тифа.

Зайдя в бар, переговорите со всеми и ждите Баррета. Увидев его, спускайтесь вниз, после неприятного разговора поднимайтесь наверх и уходите. Когда приедет Тифа, то поговорите с ней. Она станет вспоминать о том времени, когда они были детьми, она напомнит о детской мечте Клауда стать Солдатом и сравняться с великим Сефиротом — самым сильным и опытным воином. Вспомнит она и о том давнем обещании, которое Клауд дал ей. Затем снизу выберется Баррет и заплатит за выполненное задание 1 500Gil, после коротких переговоров Клауд согласится выполнить еще одно задание Лавины. Во время уговоров выясняется, что Планета постепенно умирает, а причиной этого являются всё те же реакторы, высасывающие энергию Мако. После сна, полностью восстановившего здоровье и магию, выбирайтесь наверх. Вам расскажут, как пользоваться материей, и у вас появится соответствующий пункт меню. Пройдясь по магазинам, купите несколько Potion, Fire материю и Iron Bangle для всех трех членов партии. Не забудьте последовать совету стрелка в магазине и посетите второй этаж здания, где вам расскажут много интересного, кроме того, вы получите материю All и Ether. В заключение вы сможете записаться и прочесть газету, висящую на стене.

СЛЕДУЮЩИЙ РЕАКТОР

Выйдя из дома, бегите наверх и направо. Оказавшись на станции, садитесь в поезд. Поездка начинается нормально, но через некоторое время срабатывает идентификация личностей и вагоны начинают блокироваться. Необходимо за 15 секунд перебежать в следующий вагон, после чего вам придется именно таким образом проскочить весь поезд и спрыгнуть с него. Приготовьтесь выслушать сообщение Баррета о том, что он собирается взорвать реактор № 5. Идите дальше и после недолгого разговора забирайтесь под плиту. Оказавшись внутри, берите Ether и спускайтесь, затем бегите налево до лестницы, у которой стоит Ведж. Забравшись наверх, поговорите с Джесси, которая расскажет все новости, после чего вам останется направиться к спуску, начинающемуся в полу (в вентиляционную шахту лезть не стоит). Спустившись вниз, идите к месту записи, возьмите Tent и сохраняйте игру. Выйдя через дверь, съезжайте по наклонной трубе. Под конец несколько слов о монстрах, обитающих в районе реактора № 5 и под плитой сектора № 4.

Blood Taste — 72hp; 0mp; атаки: Tentacle drain; за победу: 24Exp, 2Ap, 32Gil.

Blugu — 120hp; 0mp; атаки: Hell bubbles (sleep); за победу: 18Exp, 2Ap, 35Gil.

Chuse Tank — 36hp; 0mp; атаки: Rolling claw; за победу: 23Exp, 2Ap, 30Gil.

Grashstrike — 42hp; 0mp; атаки: Silk (slow); за победу: 20Exp, 2Ap, 20Gil.

Proto machinegun — 100hp; 0mp; атаки: Machine gun; за победу: 16Exp, 2Ap, 15Gil.

Rocket launch — 50hp; 0mp; атаки: Rocket launcher; за победу: 13Exp, 3Ap, 7Gil.

Smogger — 90hp; 0mp; атаки: Smog (poison); за победу: 32Exp, 3Ap, 60Gil.

Special combatant — 60hp; 0mp; атаки: Beam gun, Wave; за победу: 28Exp, 3Ap, 40Gil.

Увидев внизу дверь, проходите через неё и идите по тому же пути, по которому шли к предыдущему реактору. Запишитесь у пункта записи и идите к реактору. Не удивляйтесь, если на вас в очередной раз нахлынут воспоминания. Минируйте реактор, после чего возвращайтесь тем же путем. В большом зале поднимайтесь по лестнице и воспользуйтесь верхним выходом, затем поднимитесь на лифте. Откройте сундук и зайдите в боковую комнату, там вам предстоит первая из аркадных вставок — необходимо нажать на кнопку одновременно с Тифой и Барретом, после чего откроется дверь. Вам надо записаться и протопать по проходу, после которого вы попадете в засаду, устроенную президентом Шинры. После продолжительных препирательств на вас кинется Airbuster — второй босс. Airbuster — 1 000hp, 0mp — лучше всего бить его вручную и молнией. Имейте в виду, что робот на атаки всегда отвечает или ответным ударом, или пулеметом, вмонтированным сзади. За победу вы получите 180Exp, 16Ap, 150Gil и Titan bangle. Уничтоженный робот взорвется, а застигнутый взрывом Клауд зацепится за обломки карниза, но не удержится на них и упадет в огненный ад взрывающегося реактора.

ВСТРЕЧА С АЙРИС

Клауд упал на цветник Айрис, расположенный в заброшенной церкви в пятом секторе, но каким-то непонятным образом он остался не только жив, но и невредим. Постепенно он приходит в себя. Вежливо поговорите с Айрис, и она присоединится к вам, точнее, Клауд станет её телохранителем. Идиллия разрушится с появлением Рено — одного из наемников Шинры. Эти типы заняты поиском людей, обладающих потенциалом, необходимым для Солдат. Естественно, что появление этого негодяя означает большие неприятности для Айрис — практически мгновенно начнется преследование девушки. Убегайте по лестнице наверх и прыгайте через сломанную балку. Айрис вместо прыжка соскользнет вниз, в этот момент ей можно

помочь, поднявшись наверх и сбивая охранников бочками. Гораздо более неприятные противники водятся на балке, на которую забрался Клауд.

Hedgehog pie — 40hp; 52mp; атаки: Fire; особо эффективна атака Cold; за победу: 20Exp, 3Ap, 25Gil.

Противники Айрис — MP и Guard dog.

После того как Айрис присоединится к Клауду, бегите по этой балке и переходите на следующую, ведущую к дыре в крыше. Затем выпрыгивайте на крышу, бегите сначала налево, а потом к пункту записи. Если вы еще не сменили защиту Клауду и Айрис, то сделайте это немедленно, при этом не забудьте расставить материю. Так как выход в шестой сектор охраняется, то туда двигаться пока не стоит — лучше всего убежать наверх. На вас могут напасть уже известные монстры, а кроме них и Vice — 68hp; 0mp; атаки: Steal; за победу: 24Exp, 3Ap, 80Gil. Сейчас вы можете посетить магазины предметов, оружия и материи. Идите к тому выходу, из которого бьют лучи света. Подойдя к дому Айрис, забирайтесь в сад и возьмите Cover материю и Ether. Запишитесь и заходите в дом. Разговор, завязавшийся с матерью Айрис, закончится тем, что она попросит вас уйти ночью, не прощаясь. Когда Клауд ляжет спать, на него нахлынут новые воспоминания. Проснувшись, возьмите сверток, лежащий у входа, и идите к лестнице, но будьте готовы к тому, что при каждом скрипе Айрис будет просыпаться и отправлять Клауда спать. Ступайте вдоль поручней, так вы доберетесь до второго столбика. Затем подойдите к дверям и идите вдоль них примерно до третьего столбика, после чего вам останется спуск по лестнице. Выйдя из дома, не забудьте записаться.

ДОРОГА К СЕДЬМОМУ СЕКТОРУ

Идите в город, повернув налево, подойдите к Айрис. Она всё-таки настояла на своем и решила проводить Клауда. Теперь вам придется пройти через заброшенную часть шестого сектора, где живут следующие монстры:

Hedgehog Pie;

Hell house — 450hp; 0mp; атаки: Hell bomber, Suicide drop, Hell press, Lunattack; за победу: 44Exp, 6Ap, 250Gil;

Whole eater — 72hp; 0mp; атаки: Sickle; за победу: 24Exp, 2Ap, 70Gil.

Дойдя до игровой площадки и поговорив с Айрис, не отправляйте её домой. В этот момент вы увидите проезжающую мимо карету, в которой будет сидеть Тифа. Айрис решит помочь Клауду спасти Тифу. Следуя за ней, вы попадете на рынок (Wall Market).

РЫНОК И ЕГО ХОЗЯИН

Записавшись, идите к нижнему правому выходу, после чего подойдите ко входу в клуб и поговорите с толстым человеком, которого надо спросить о Тифе. После этого возвращайтесь на рынок и бегите наверх. Увидев шатер, войдите в него и поговорите с охранником. Айрис предложит Клауду переодеться в женское платье, но сначала его надо сшить. Новая ситуация требует нового оружия, поэтому отправляйтесь в магазин и купите Mythril Rod для Айрис, Metal Knuckle для Тифы и Mythril Armlet для всех четырех героев, здесь же можно продать прежнее оружие и защиту.

Ступайте в ателье, расположенное за рынком слева. Поговорив с приемщицей, вы узнаете, что платья шьет её отец, который сейчас упал духом и «расслабляется» в ресторане. Зайдя в ресторан, расположенный напротив оружейного магазина, вы увидите одиноко сидящего мужчину. Ответьте на его вопросы о фасоне платья, ступайте в ателье и продолжайте обсуждение с модельером. Только после примерки

платья выяснится, что не хватает парика (wig). Добыть его, как это ни странно, можно только в спортклубе, что рядом с оружейным магазином. Войдя туда, вступайте в разговор с женщиной-администратором. Так как вы всё-таки в спортклубе, то теперь вам придется вступить в соревнование по приседаниям — это несложно, надо только последовательно нажимать Switch, Cancel, OK. В зависимости от вашего результата (то есть победы, поражения или ничьей) вы получите и парик — очевидно, что победителю достанется самый красивый.

Меж тем история с переодеванием еще не закончилась — зайдя в столовую, садитесь на свободное место. Заказывая еду, на вопрос ответьте «It's all right» — в ответ вы получите купон, который в аптеке можно обменять на лекарство. После этого топайте в аптеку и берите там желудочное лекарство (Digestive). Входите в ресторан и загляните в туалет. Увидев там даму, не извиняйтесь, а меняйте лекарство на одеколон (sexy cologne). После этого вам надо попасть в магазин, расположенный вверху справа, и поговорить с продавцом. Узнав о его проблеме, вы должны пообещать ему свою помощь. Завершив все эти труды, ступайте в гостиницу и переночуйте там. Наутро, купив в автомате предмет, стоящий 200Gil, несите его в магазин — продавец отдаст вам за него бриллиантовую тиару (diamond tiara). Пройдя вниз направо и поговорив с бродящим мужчиной, вы получите от него карточку члена клуба, в который вам и предстоит направить стопы. Оказавшись там, посмотрите в замочную скважину правой нижней двери и после этого выберите одну из двух левых дверей — за верхней будет видение, а за нижней Клауд получит бикини.

Выйдите из клуба и запишитесь, после чего вам остается зайти в ателье и переодеться, а потом можно идти и к дону Корнео. Увидев двух девушек, охранник впустит их. Поговорив с швейцаром, поднимайтесь наверх и идите налево, после чего надо спуститься по лестнице, поговорить с Тифой и подобрать Ether. Как только вас позовут, идите обратно, заходите в офис дона Корнео и подходите к краю стола. Сластолюбивый Корнео начнет выбирать девушку. Если его выбор остановится не на Клауде, того поведут в комнату охранников. Оказавшись там, время коротать можно разговорами с охранником у телевизора, но главное не в этом — скоро начнется драка, состоящая из двух боев против трех охранников дона Корнео.

Corneo's Lackey — 42hp; 0mp; атаки: Machine gun; за победу: 8Exp, 0Ap, 10Gil.

Во второй драке примет участие и Скотч — начальник охраны дона Корнео.

Scotch — 140hp; 0mp; атаки: Machine gun; за победу: 22Exp, 0Ap, 60Gil.

Уложив охрану, подберите Phoenix down и выходите из комнаты. Поговорите с девушкой, которую не выбрали (она выбежит с противоположной стороны), после чего идите в офис Корнео. Заходите в комнату и начинайте допрос. Любвеобильный дон расскажет вам о плане Шинры разрушить опору, удерживающую плиту над седьмым сектором. После этого герои решат уйти, но коварный Корнео откроет люк в полу и выбросит Клауда и двух девушек в канализацию.

КАНАЛИЗАЦИЯ

Так как падение длится долго, то на его фоне вам успеют показать заставку о плане Шинры убить двух зайцев сразу — уничтожить штаб Лавины и разрушить любовь, которую испытывает к ней народ. Шинровцы хотят объявить, что именно эта организация уничтожила опору, поддерживавшую плиту над седьмым сектором. После приземления поговорите с обоими девушками, после чего на вас нападет очередной босс — монстр, живущий в канализации.

APS — 2 000hp, 200mp; лучше всего бить его магией. Стоит отметить, что монстр вредит себе своим же заклятием Sewer Tsunami. Вам очень пригодятся сверхудары,

особенно Healing wind Айрис. Кроме того, не забывайте вовремя лечить раненых. За победу вы получите Phoenix down.

Во время путешествия по канализации вам будут угрожать её обитатели:

Ceasar — 120hp; 0mp; атаки: Bubble; за победу: 23Exp, 2Ap, 55Gil;

Sahagin — 150hp; 0mp; атаки: Water gun; за победу: 30Exp, 3Ap, 89Gil.

Поднимайтесь по лестнице на бортик и возьмите Potion, после чего спуститесь обратно и поднимайтесь на противоположный борт. Увидев на другой стороне лестницу, спуститесь по ней, еще раз перейдите к другому бортику и заберитесь по лестнице, после чего вам остается забрать Steal материю и прыгнуть в отверстие. Обойдя препятствия и забравшись по лестнице наверх, вы окажетесь на кладбище поездов.

КЛАДБИЩЕ ПОЕЗДОВ

В первую очередь расскажем о его обитателях.

Cripshay — 100hp; 0mp; атаки: Double spike; за победу: 26Exp, 3Ap, 53Gil.

Deenglow — 120hp; 72mp; атаки: Tail lash, Ice, Demi; за победу: 35Exp, 4Ap, 70Gil.

Eligor — 300hp; 0mp; атаки: Mono laser; за победу: 36Exp, 4Ap, 12Gil.

Ghost — 130hp; 80mp; атаки: Drain, Fire; за победу: 30Exp, 3Ap, 22Gil. Это первый из встреченных вами монстров, который может исчезать. Во избежание промахов атакуйте только видимых противников. Если противники отсутствуют, то ждите их появления.

Забирайтесь на вагон, расположенный рядом с пунктом записи, берите Hi-Potion и бегите по нему до конца. Перепрыгнув на балку, спускайтесь с неё налево вниз. Забежав в вагон с выбитой стеной, возьмите в нем Potion. Выбежав направо, двигайтесь наверх, обходите завал через крыши вагонов, следующий завал придется обходить внутри вагонов. Забрав Potion, выходите наверх.

Обойдя вагон, расположенный слева, возьмите Potion, после чего бегите вперед, а затем к первому выделяющемуся локомотиву, после чего заберитесь в него. Клауд оттонит его вправо и сдвинет вагон. Обойдя справа передвинутый поезд, заходите во второй локомотив и перегоните его, после чего поднимитесь по лестнице на стоящий рядом вагон и заберите Hi-Potion. Перепрыгнув на локомотив, идите по нему налево, забирайтесь на балку и идите по ней. Спрыгнув на другой вагон и спустившись по лестнице, вы увидите, что выход расположен слева.

БИТВА ЗА СЕДЬМОЙ СЕКТОР

Бегите налево до опоры. Вы увидите, что на стоящей рядом колонне кипит бой, а Баррет находится на её вершине. Сверху упадет Ведж, Тифа попросит Айрис увести Марлен, а сама вместе с Клаудом отправится на колонну. Бегите наверх и не забывайте, что вас попытаются остановить.

Aero Combatant — 190hp; 0mp; атаки: Propeller, Sword rush; за победу: 40Exp, 4Ap, 110Gil.

Добравшись до верхней платформы, поговорите с Барретом. Получив команду на переэкипировку, вылечите всех и распределите материю, после чего выдайте новую защиту. Появившийся на платформе Рено активизирует механизм уничтожения опоры, после чего он станет защищать его и начнется бой. Reno — 1 000hp, 0mp; лучше всего бьется магией, опасайтесь его парализующих пирамид. Если он парализуют всю партию, то игра кончится. Если вы хотите выстоять, то освободить плененных им бойцов можно атаками против них. За победу вы получите 820Exp, 25Ap, 420Gil и Ether.

После того как Рено сбежит, Тифа и Клауд попытаются разминировать опору, но у них это не получится. На фоне этой неудачи появится вертолет, везущий Тсенга и захваченную Айрис — последнюю из Древних. Они улетают, битва проиграна, но война не окончена, а сейчас вся команда должна заняться своим спасением. Баррет отцепляет стальной трос, Тифа и Клауд забираются на него и улетают от взрыва и падения плиты.

Герои оказываются на игровой площадке в шестом секторе. Баррет не может оправиться от гибели друзей — Веджа, Джесси, Биггса. Кроме того он считает, что Марлен тоже погибла. Мысли о том, что его дочку спасла Айрис, отважный повстанец не допускает. После недолгого разговора Клауд уходит, затем к нему присоединяются Тифа и Баррет. Вам предстоит еще одна пробежка через заброшенный участок, причём, отправляясь в неё, не забудьте взять с собой Sense материю. Выйдя из заброшенного участка наверх и направо, бегите к дому Айрис. Запишитесь и заходите внутрь.

РАССКАЗ ЭЛЬМИРЫ

Клауд рассказывает матери Айрис о том, что её захватили. Его рассказ Эльмиру не удивляет, так как она уже знает об этом. После этого она решает рассказать о себе и Айрис. Муж Эльмиры 15 лет назад находился на фронте — в то время шла война с Вутай (Wutai). Как-то раз он прислал письмо с известием о том, что скоро приедет домой. Эльмира отправилась на вокзал встречать мужа, но он не приехал. Совершенно случайно на вокзале она увидела умирающую женщину и ребенка рядом с ней, и эта бедняжка попросила Эльмиру позаботиться о её ребенке, то есть об Айрис. Одинокая жена фронтовика сразу потянулась к девочке, возникла обоюдная симпатия. В тот момент Айрис обрела новую мать — надо ли говорить, как быстро они сблизились.

Айрис была очень общительным ребенком, она рассказала о всей своей предыдущей жизни, причём временами говорила очень странные вещи. Например, о том, как она и её мать сбежали из какой-то исследовательской лаборатории, о том, что её мать уже вернулась к Планете и она не одинока, ей там не скучно и многое-многое другое.

Далеко не всегда девочке и её новой матери было хорошо. В один из таких дней Айрис прибежала к Эльмире и сказала: «Мама, пожалуйста, не плачь. Только что умер человек, очень дорогой тебе. Его дух сейчас приходил посмотреть на тебя, но теперь он уже вернулся к Планете». Эльмира словам девочки в тот момент не поверила, но через несколько дней пришло письмо, извещающее о смерти её мужа. С той поры прошло много времени, и две женщины — мать и дочь — были счастливы вместе.

Конец этому счастью наступил внезапно — появился Тсенг и сказал, что они хотят вернуть Айрис, которую они долго искали, что она особый ребенок, обладающий редким даром, что её мать была Древней. «Древние приведут нас к земле вечного счастья, Айрис сможет осчастливить всех живущих на этой Планете, именно поэтому Шинра хочет сотрудничать с ней», — уговаривал Тсенг. Айрис отказывалась от всех его посулов, она отрицала принадлежность к Древним и говорила, что не слышит никаких голосов (меж тем Эльмира прекрасно понимала, что её дочка свои мистические способности изо всех сил скрывала и старалась их никому не показывать). Кончилось тем, что Айрис сбежала и стала скрываться от наемников Шинры. Любящая мать не может не понимать того, что её дочь властители всемогущей корпорации убивать не станут, так как она нужна им живой и невредимой. Она

не сомневается, что Айрис была захвачена потому, что не смогла убежать из-за маленького ребенка, которого она должна была спасти. Скорее всего, заботясь о девочке, Айрис была вынуждена свою свободу обменять на свободу Марлен.

Баррет отправляется наверх к дочери. Поговорите с Тифой и идите наверх, после чего зайдите в комнату к Баррету и попытайтесь выйти. Поговорите с Барретом и Марлен, разговор закончится обещанием Баррета помочь в освобождении Айрис. Отдохнув в соседней комнате, спускайтесь вниз и выходите из дома. К Клауду присоединятся Тифа и Баррет, который свою дочь оставит на попечение Эльмиры. Тифа предложит идти к рынку, поблизости от которого и находится здание Шинры. Запишитесь.

ДОРОГА К КОРПОРАЦИИ

Ваш путь снова лежит через заброшенную часть шестого сектора. Так как ваша задача очень непроста, то её решение начинайте в магазине оружия. Поговорите там не с продавцом, а с мастером и купите у него батареи. Подойдя к особняку Корнео, поверните перед ним направо и войдите в тупик. После падения плиты седьмого сектора туда упали провода, по которым можно забраться на верхнюю плиту. Поговорите с ребенком, стоящим у провода, и лезьте по нему наверх. Прыгайте на площадку и идите налево, потом по проводам спуститесь вниз и прыгните на другую платформу. Использовав одну из батарей, вы сумеете повернуть пропеллер, по которому можно будет пройти дальше. Затем путь пойдет по бывшей железной дороге. Дойдя до шлагбаума, с помощью второй батареи поверните его и двигайтесь дальше. Залезьте на утолщение, затем вставьте еще одну батарею. В ответ откроется ящик, и вы получите Ether. Возвращайтесь вниз и с утолщения прыгайте на качающийся обломок. Остается вылезть наверх и выбраться на плиту, откуда рукой подать до небоскреба Шинры.

ПУТЬ НАВЕРХ

Начинается он с того, что герои обсуждают метод проникновения в здание. Баррет предложит простую лобовую атаку, а Тифа — поиск обходных путей, то есть проникновение через черный ход.

При использовании этого метода персонажам придется под вашим управлением пробежать пятьдесят девять лестничных пролетов, причём всё это будет проделано без единого боя. Надо ли говорить, что истинному геймеру более близок метод Баррета, позволяющий в не очень сложных боях набраться драгоценного опыта. Входя через парадный вход, знайте, что на вас сразу нападут два Grenade Combatant — 130hp; 0mp; атаки: Machine gun, Hand Grenade; за победу: 42Exp, 4Ap, 72Gil. На первом этаже вам встретятся Mighty Grunt — 230hp; 0mp; атаки: Double shot, Roller spin; за победу: 50Exp, 5Ap, 98Gil. На втором этаже расположен магазин аксессуаров, в котором надо купить несколько Potion.

На первом этаже у лифтов находится доска объявлений, на которой висит девиз Шинры и второй номер газеты. Его вам необходимо прочесть — входить в лифт можно только после этого.

По пути наверх скучать вам не придется, так как в лифте и на остановках вам встретятся:

Brain Pod — 240hp; 46mp; атаки: Bodyblow, Refuse (poison); хорошо бьется Holy; за победу: 52Exp, 6Ap, 95Gil;

Hammer Blaster — 210hp; 0mp; атаки: Normal attack, может исчезать; за победу: 43Exp, 5Ap, 80Gil;

Sword Dance — 160hp; 0mp; атаки: Bodyblow, Saw, Slap (fury); за победу: 39Exp, 6Ap, 90Gil.

Есть и такие этажи (65, 67, 68, 69), где вас поджидают следующие монстры:

Laser Cannon — 155hp; 0mp; атаки: Laser Cannon, Paralysis laser; за победу: 5Exp;

Machine Gun — 100hp; 0mp; атаки: Machine Gun; хорошо бьется Lightning; за победу: 5Exp;

Moth Slasher — 260hp; 0mp; атаки: Speed Slash; хорошо бьется Lightning; за победу: 46Exp, 5Ap, 75Gil;

Soldier: 3rd — 250hp; 40mp; атаки: Flying sickle, Sleepel, Bolt2, Ice2; хорошо бьется Fire; за победу: 54Exp, 6Ap, 116Gil;

Vargid Police — 140hp; 28mp; атаки: Needle, Self-Destruct; за победу: 44Exp, 7Ap, 40Gil;

Warning Board — 270hp; 0mp; атаки: Machine Gun, Laser Cannon; за победу: 38Exp, 4Ap, 75Gil;

Zenene — 250hp; 93mp; атаки: Fang, Piazzo Shower, Ghenghana; хорошо бьется Holy; за победу: 58Exp, 6Ap, 60Gil.

Вся компания покинет лифт на 59-м этаже. Сразу бегите вниз и направо к лифту, где на вас нападут три Mighty Grunt. После победы Клауд поднимет с пола магнитную карточку (keycard), дающую доступ на 60-й этаж. Выйдя из лифта, идите в левую комнату и попытайтесь выйти из неё. Персонажи разделятся и потребуют от Клауда, чтобы он стал их проводником. Преодоление системы безопасности Шинры: надо ловить те моменты, когда солдаты не видят вас, и драгоценные секунды использовать для перебежек от одного столба к другому, причём двигаться необходимо слева направо. Не забывайте, что первая пара охранников движется шагом, а вторая перебегает с позиции на позицию. Вначале Клауд должен добраться до центра комнаты, после чего он начинает руководить своими спутниками — перебежки они могут делать только по его командам. Второй этап перебежек Клауд начнет, добежав до правой стены, после этого вся команда должна перебраться в комнату с эскалатором. Имейте в виду, что в случае ошибки на Клауда и его спутников нападут два Mighty Grunt, и это препятствие придется преодолевать с самого начала. Теперь по эскалатору поднимайтесь на 61-й этаж.

61-Й ЭТАЖ

Поговорите со всеми людьми на этом этаже. Один из них расскажет вам о системе безопасности Шинры, основанной на карточках для каждого этажа, — без них никуда попасть нельзя. Другого можно будет спросить о местонахождении Айрис, но этого делать на стоит, лучше отмолчаться... и вы получите карточку 62-го этажа.

62-Й ЭТАЖ

На этом этаже расположена библиотека, а также кабинеты мэра и его помощника. Как только вы заговорите с мэром, он потребует отгадать его пароль. Если вы отгадаете с первой попытки, то, кроме карточки 65-го этажа, он даст вам Elemental матерню. Отгадка со второй попытки принесет вам Elixir.

Чтобы правильно ответить на вопрос мэра, знайте, что на этом этаже расположены четыре отделения библиотеки: градостроительство в Мидгаре (urban), поддержка научных исследований (scientific research), оружейный отдел (weapon research) и отдел космических исследований (space program). Название отдела написано на табличке, висящей рядом с дверью. На каждой полке лежат две книги, их названия можно прочесть, подойдя к полке и нажав OK. Одна из книг в каждом отделе библи-

отеки взята из другого отдела. Наименование каждой книги состоит из номера и названия. После того как книга из другого отдела найдена, необходимо отсчитать букву, соответствующую номеру. Например, из 5 space program получится буква «E». Найдя все четыре буквы, можно выбрать пароль, составленный именно из этих букв. Решив загадку, поднимайтесь по лестнице на 63-й этаж.

63-Й ЭТАЖ

Сам этаж для прохождения игры не требуется, но решение головоломки дает вам три ценных предмета. Подойдите к компьютеру внизу комнаты и при его помощи откройте на этом этаже три запертые двери. Идите наверх и открывайте самую верхнюю дверь, за которой расположен длинный проход налево. Теперь откройте дверь, ведущую к первой комнате с купоном (отмеченным белым пакетиком). Заходите в комнату, берите купон A и влезайте в черное отверстие, то есть в вентиляционный короб. Повернув на первом повороте, вылезайте в другую комнату, берите купон B и выходите из комнаты, идите налево и открывайте дверь в проход, ведущий к комнате с третьим купоном. Возвращайтесь в комнату, в которой лежал второй купон, и через вентиляцию возвращайтесь к компьютеру. Теперь остается обменять купоны на товары: за купон A вам дают Pendant of Stars, за купон B — Four slots, за купон C — All материю. После этого ступайте на 64-й этаж.

64-Й ЭТАЖ

Этот этаж служит для отдыха. В самой левой комнате расположено место отдыха и пункт записи. Обязательно отдохните и запишитесь, так как впереди у вас встречи с целым выводком монстров.

65-Й ЭТАЖ

В центре этажа расположена модель Мидгара, у которой недостает нескольких частей. Вы должны их найти и окончить сборку модели. Найдя открытый ящик, вы увидите одну из требуемых частей. Отнеся её в центральную комнату, встаньте на желтую область, расположенную около недостающей детали, нажмите OK и вставьте деталь. Вы услышите, что где-то открылся еще один ящик. Всё это повторится пять раз, после этого модель будет окончательно собрана. Когда откроется последний ящик, то в нем будет лежать карточка 66-го этажа. Если у вашей компании небольшой уровень, то на этом этаже стоит задержаться подольше и набраться опыта. В случае проблем со здоровьем и магией отправляйтесь на 64-й этаж и отдыхайте. Только после того, как вы наберетесь опыта, поднимайтесь на 66-й этаж.

66-Й ЭТАЖ

Идите в самую верхнюю левую комнату, которая окажется туалетом, заходите в кабинку и залезайте в вентиляцию. Перебравшись к другой решетке, Клауд и вся его компания подслушают совещание, проводимое президентом Шинры. Таким образом вы узнаете, что Шинра собирается построить Нео-Мидгар и это как-то связано с Древними, для чего президент требует поднять налоги на 18 %. За этим последует доклад главы отдела научных исследований — Ходжо, который в свое время исследовал Ифалну, умершую мать Айрис, а теперь занимается её дочерью. По его подсчетам, исследование займет 120 — 150 лет, что больше продолжительности жизни как ученого, так и объекта исследования, поэтому он задумал обзавестись таким объектом, продолжительность жизни которого сможет обеспечить весь исследовательский цикл. Для реализации своего безумного плана он надумал соединить Ай-

рис с тем, кому судьбой положена очень долгая жизнь. Дослушав эти сентенции до конца, вылезайте из туалета и вслед за Ходжо ступайте на 67-й этаж.

67-Й ЭТАЖ

Прокравшись вслед за биологом и спрятавшись за коробками, компания услышит, как Ходжо прикажет доставить ему тот самый объект исследования, оказавшийся львом с красной шерстью. Увидев куполообразное сооружение, Клауд в очередной раз не сможет сдержать ни эмоций, ни нахлынувших воспоминаний. Меж тем работенка продолжается — идите в глубину комнаты и откройте ящик у самого лифта. Увидев Poison материю, берите её, запишитесь и на лифте поднимитесь на 68-й этаж.

68-Й ЭТАЖ

Поднявшись, вы увидите Айрис, стоящую под стеклянным колпаком. Баррет начинает угрожать Ходжо, но чудовище от науки свою попытку скрестить льва и Айрис останавливать не хочет. Баррет открывает огонь по колпаку, и на время всё исчезает из виду, Ходжо начинает волноваться и открывает дверь в колпаке, оттуда выпрыгивает лев и нападает на Ходжо. Клауд бросается к Айрис и выводит её, но лифт снова начинает работу, Клауд приказывает Тифе увести Айрис в безопасное место, а остальные члены партии и разумный лев по имени Ред XIII принимают бой с очередным боссом. Laboratory Samples HO512 и HO512-opt — 1 000hp, 120mp; лучше всего бьется магией. Сконцентрируйте атаки на главном монстре — как только вы его уничтожите, пропадут и его помощники. За победу вы получите 1 100Exp, 35Ap, 350Gil и Talisman.

Теперь сформируйте партию, подберите материю Enemy Skill и отправляйтесь на 66-й этаж. Поднявшись на карниз, возьмите два Potion и заговорите с техником, стоящим там. Он отдаст вам карточку 68-го этажа и убежит. Идите за ним следом, подберите еще два Potion и, вернувшись по лестнице на 66-й этаж, заходите в лифт.

ПРИШЕСТВИЕ

Вас поймают и приведут к главе Шинры, причём Айрис снова отделят от партии. Президент Шинры начнет рассказывать о том, что Древние или, правильнее, Сетры жили тысячу лет назад, теперь они почти забыты, а от всего этого народа осталась одна Айрис. Небезынтересно, что это известие сильно удивит Реда. Разоткровенничавшийся делец меж тем будет продолжать выкладывать свой план — он считает, что Древние знали, где находится Обетованная Земля, и поэтому у него большие надежды на сотрудничество с последней из них, то есть с Айрис. В заключение бизнесмен заявляет, что, найдя эту Землю, Шинра сумеет воспользоваться её плодородием и гигантскими запасами её энергии, которая сама потечет в реакторы корпорации. В заключение он говорит о том, что именно на Обетованной Земле его фирма хочет построить Нео-Мидгар.

Естественно, Баррет говорит, что это не больше чем мечты. «В эти дни для того, чтобы мечты стали реальностью, вполне достаточно иметь деньги и власть», — отвечает самодовольный предприниматель. После этого друзей уводят в камеру, где уже находится Айрис. Переговорив с Тифой, подойдите к двери и обсудите ситуацию со всеми своими товарищами. Под самый конец разговора Тифа задаст Айрис вопрос, который мучает очень многих обитателей Планеты — существует ли на самом деле Обетованная Земля? «Не знаю, — ответит Айрис. — Народ Сетра был рожден Планетой, он говорит с Планетой и отпирает её, затем мы вернемся на Обетованную

Землю — Землю, которая обещает всеобщее счастье». Голову над этими словами не ломайте и ложитесь спать.

Клауд просыпается первым и видит, что дверь камеры открыта, а охранник убит. Разбудив Тифу, подбегите к охраннику и возьмите у него ключ, после чего будите Баррета и Реда. Поговорите с девушками и Барретом, бегите к лифту для объектов исследования, находящемуся в левом верхнем углу этажа. Вы увидите множество трупов и взорванную полусферу, в которой была Дженова. Так как в событиях, происходящих здесь, лучше всего разбирается Ред, то спросите его мнение. Он ответит, что Дженова могла отправиться наверх на лифте для объектов исследования. Бегите к лифту, запишитесь и поднимайтесь на 68-й этаж. Выйдя из комнаты и поднявшись, вы окажетесь у лестницы на 69-й этаж, после чего бегите к пункту записи и сохраните игру. Забирайтесь по винтовой лестнице на самый верхний, 70-й этаж и входите в зал президента корпорации.



Незадачливый хвастун мертв, а из его тела торчит клинок, очень похожий на меч легендарного Сефирота, которым только он один и мог пользоваться. Значит ли это, что Сефирот жив? Увидев и допросив Палмера, друзья узнают, что здесь побывал именно Сефирот, заявивший, что он не позволит Шинре достичь Обетованной Земли. Неожиданное появление столь могущественного союзника вселяет во всех чуть ли не приступ эйфории, который останавливает Клауд: «Здесь всё не так просто, поверьте, ведь я знаю его».

В это время на вертолете прилетает преемник президента — бывший вице-президент Руфус. Выбегайте на балкон, выход на который находится в верхней части комнаты. Увидевший столь далекую от него компанию, Руфус очень удивится, но использует ситуацию, чтобы испробовать свою инаугурационную речь: «Отец пытался управлять с помощью денег, и это работало — люди верили, что Шинра защитит их, работа принесет им зарплату, а от нападений террористов их защитит армия. Но я не собираюсь поступать так же, как и мой отец, я хочу управлять при помощи страха. Не имеет смысла тратить на людей деньги, вместо этого надо их запугать. Управлять народом будет страх, которого потребуется совсем немного». Надо ли говорить, что члены Лавины в дискуссию вступать не захотят и после небольшого обмена репликами все, кроме Клауда, убегут, а Тифа останется ждать у выхода с 69-го этажа.

Управление передается на группу из остальных членов партии. Экипируйтесь материей так, чтобы у Ред и Айрис были атакующие заклятия, причём у одного из них должна быть молния (Lightning). Бегите к лифту, заходите в него и готовьтесь к сражению с двумя боссами подряд. Hundred Gunner — 1 600hp, 0mp; его можно разбить только дальними атаками, то есть магией и оружием Баррета. Особенно эффективна молния (Lightning). За победу: 350Exp, 35Ap, 300Gil, а в качестве приза еще один босс — Heli-Gunner — 1 000hp, 0mp; без дальних атак его не победить, против него особо эффективна молния (Lightning). За победу вы получите 250Exp, 25Ap, 200Gil и Mythril Armlet.

Камера возвращается к Клауду. Экипируйте его, для чего обязательно нужна лечебная и атакующая материи (лучше всего Restore и Lightning). В разговоре перед

боем выясняется, что Сефирот — тоже один из Древних. После этого начинается бой с Руфусом и его собакой-телохранителем. Руфус — 500hp, 0mp; лучше всего бьется магией, плохо бьется физическими атаками, повреждения от выстрела всегда около 50 Hp. Вначале убейте его собаку, так как она умеет атаковать с помощью Ice, а после этого займитесь её хозяином. Почувствовав, что его дела плохи, хитрый деляга быстренько сбежит. За победу вы получите 240Exp, 35Ap, 400Gil и Protect Vest, после чего спускайтесь на 69-й этаж, запишитесь и поговорите с ожидающей вас Тифой.

ПОБЕГ ИЗ МИДГАРА

Бегите к выходу, появившаяся Тифа расскажет друзьям план Клауда, после чего друзья заберутся в грузовик и вырвутся из здания на дорогу. Сформируйте и экипируйте партию, для чего воспользуйтесь экраном, показывающим клавиши управления мотоциклом. После этого начинается погоня — защищайте грузовик, сбивая вражеских мотоциклистов либо мечом, либо своим мотоциклом. Самые сильные повреждения наносятся не по членам партии, но и им тоже достанется. Старайтесь в первую очередь сбивать тех мотоциклистов, которые атакуют грузовик. После успешного завершения этого этапа вас настигает босс — Motor Ball — 2 600hp, 120mp; лучше всего бьется магией, особенно молнией (Lightning). Один из персонажей должен лечить остальных, а два других — бить противника. За победу вы получите 450Exp, 45Ap, 350Gil и Star Pendant. Клауд решает последовать за Сефиротом, друзья присоединяются к нему. Вновь соберите партию и уходите из города.

ВОСПОМИНАНИЯ

Друзья решают отправится в городок Калм, где можно будет спокойно обсудить прошлое Клауда. На мировой карте можно сохранять игру в любом месте, поэтому стоит нарастить уровень, побродив вокруг Мидгара. Там водятся следующие твари.

Custom Sweeper — 300hp; 100mp; атаки: W Machine Gun, Smog Shot; хорошо бьется молнией (lightning); за победу: 63Exp, 7Ap, 120Gil. От этих созданий можно получить Enemy Skill Matra Magic.

Devil Ride — 240hp; 0mp; атаки: Whellie, Drift Turn; за победу: 60Exp, 6Ap, 100Gil.

Kalm Fang — 160hp; 0mp; атаки: Fang, Bodyblow; хорошо бьется огнем (fire); за победу: 53Exp, 5Ap, 92Gil.

Prowler — 150hp; 0mp; атаки: Grind; за победу: 55Exp, 5Ap, 160Gil.

После прихода в Калм заходите в гостиницу и поднимайтесь на второй этаж. Все герои снова встретились и хотят услышать рассказ Клауда о кризисе на Планете и о Сефироте. Это будет как бы путешествие в прошлое, можно будет даже управлять персонажами и Сефиротом (посмотрите на его параметры и материю). Рассказ будет длинным, приготовьтесь.

«Еще в детстве я хотел стать таким, как Сефирот, именно поэтому и присоединился к Солдатам. После того как вместе со своим кумиром я выполнил несколько заданий, мы стали друзьями или, точнее, боевыми товарищами. Я записывался на каждое крупное задание и очень горевал, что война кончилась тогда, когда я только что достиг Первого Класса. Вместе с окончанием войны умерли мои надежды на то, что я стану таким же героем, как и Сефирот.

После войны задачей Солдат стало подавление сопротивления Шинре, это было пять лет назад, тогда мне было шестнадцать лет... Шел сильный дождь, мы ехали на задание. Мы готовились исследовать старый реактор, так как поступили сведения о том, что он испортился и начал создавать какую-то гадость. Наша миссия состояла в

том, чтобы найти и уничтожить этих тварей, а затем найти и ликвидировать саму причину этого. Тот самый реактор находился в Нибельхайме, то есть на моей родине. В это время на машину напала одна из этих гадин, похожая на дракона, и меня спас Сефирот. В той схватке ему помогла его легендарная сила — надо сказать, что он гораздо сильнее в реальности, чем в историях, рассказываемых про него.

Прибыв в Нибельхайм, я узнал от него, что у него нет родины и что его матерью была Дженова, умершая при родах. В городе было тихо, все боялись выйти на улицу, так как опасались монстров и нас. Сефирот отпустил меня, разрешив навестить семью и друзей. Я зашел к Тифе, а затем и к себе, после этого вернулся в гостиницу и еще раз поговорил с Сефиротом. Мы переночевали в гостинице и утром собрались в путь. Нашим проводником оказалась Тифа, и мы вместе с ней отправились на гору Нибельхайм, на которой и был построен реактор. Холодный горный воздух был тем же, каким я помнил его с детства. Когда мы переходили мост, он оборвался и мы потеряли одного солдата. В результате до реактора пришлось добираться через анфилады очень красивых пещер.

Гора Нибельхайм переполнена энергией Мако, из-за которой на ней и построили реактор. Мы увидели сияние и пошли к нему, там мы и увидели фонтан Мако — чудо природы, почти нигде уже не встречающееся. Самым большим чудом была плескавшаяся в фонтане материя, находившаяся в натуральном состоянии. Этот феномен в других местах практически нигде не встречается, так как материя представляет из себя сконденсированную энергию Мако. Тогда Сефирот мне рассказал, почему, используя материю, человек приобретает магические или, точнее, сверхъестественные способности. В материи содержатся знания и мудрость Древних. Любой обладатель этого знания способен свободно использовать силы земли и Планеты. Это знание взаимодействует между нами и Планетой, вызывая магический эффект.

Так как охрана, ссылающаяся на промышленные секреты Шинры, нашу проводницу внутрь не пустила, то выяснением причин неисправности пришлось заниматься нам с Сефиротом. На входе он обогнал меня, и когда я появился внутри здания, то застал его смотрящим на дверь, на которой написано имя его матери. Сефирот нашел причину неисправности, а я устранил её, перекрыв вентиль на ближнем к лестнице баке. После некоторых раздумий он понял, почему это произошло — Ходжо решил провести один из своих первых экспериментов. В систему, конденсирующую и замораживающую энергию Мако, то есть превращающую её в материю, этот тип добавил еще кое-что, в результате возник своеобразный завод по производству чудовищ.

Сефирот приказал мне заглянуть в бак, в котором я увидел монстра, сделанного из человека. Обычные члены Солдат — это люди, облученные Мако, мы отличаемся от остальных, но тем не менее мы остаемся людьми, а они были облучены энергией в гораздо большей степени и в результате превратились в кошмарных уродов. Именно Ходжа из Шинры и штамповал этих монстров или, говоря точнее, мутантов, произведенных энергией Мако».

В этом месте друзья начинают обсуждать рассказ Клауда, а потом предлагают ему продолжить рассказ или передохнуть (в этом месте можно сохранить игру), а затем окончить свою историю.

«Тифа ждала нас снаружи, и, закончив работу, мы вернулись в Нибельхайм. Сефирот заперся в гостинице и даже не говорил со мной, а затем он просто исчез. Мы нашли его в самом большом здании в Нибельхайме, которое местные жители называют домом Шинры — название это появилось очень давно, когда там жили пред-

ставители корпорации. Не выдержав затянувшегося ожидания, я пришел туда, поднялся по лестнице на второй этаж и у дежурившего там солдата узнал, что Сефирот в охраняемую им комнату зашел очень давно и с тех пор из неё он не выходил. Войдя туда, в одном из углов комнаты я нашел потайной ход, ведущий вниз.

Спустившись, я увидел старую библиотеку и Сефирота, читающего книгу. В ней говорилось о том, что в геологическом пласте 2000-летней давности был найден мертвый организм, которому профессор Гаст дал имя Дженова. Спустя какое-то время было подтверждено, что Дженова — Древняя, затем наступил момент, когда был одобрен проект «Дженова» и запущен первый Мако-реактор. Так как у матери Сефирота и проекта профессора Гаста было одно имя, то Сефирот почувствовал, что это не совпадение. Я попытался заговорить с ним, но он попросил меня оставить его одного. Он так и не выходил из библиотеки, всё читал и читал, что-то донимало и преследовало его. И вот однажды солдат, сторожививший эту комнату, сказал мне, что Сефирот как-то изменился. Я побежал к нему. Он смеялся, но, увидев меня, он помрачнел и обвинил меня в предательстве. Его слова показались мне совершенно несправедливыми, и тогда он пустился в объяснения.

Эта Планета изначально принадлежала народу по имени Сетра, они были расой космических первопроходцев, которые приходили, обживали Планету, а затем двигались дальше. Они надеялись, что в конце своего длинного и трудного пути они найдут Обетованную Землю и вечное счастье. Но появились те, кто не любил путешествия, они остановили свои переселения, построили дома и решили жить более простой жизнью. В результате они забрали то, что сделали Сетра, и не отдали ничего взамен — это были наши предки. Потом наступило время, когда с Планетой случилось несчастье. Наши предки сбежали и выжили только потому, что спрятались. Планета была спасена тем, что Сетра принесли в жертву себя, после этого наши предки продолжали размножаться и расселяться. После всех этих событий от народа Сетра остались только записи и истории.

Надо сказать, что я был удивлен не только этой историей, но и тем, что он интересуется событиями, к которым, как я тогда считал, он не имеет никакого отношения. В ответ он объяснил и это — всё началось с того, что в геологическом пласте 2000-летней давности были найдены останки Древней, названной Дженова. Созданный после этого одноименный проект был нацелен на воспроизводство людей с задатками Древних. Именно в процессе реализации проекта гениальный ученый профессор Гаст и создал Сефирота. Услышав этот рассказ, я почувствовал, что моим другом овладело какое-то помрачение рассудка и он перестал владеть собой. Неожиданно для меня он рванулся с места и исчез. Выбежав из особняка, я увидел, что город пылал. Сефирот убивал всех на своем пути, а я догнал его только у реактора. Тифа рыдала над останками своего отца, вставшего на пути Сефирота, в какой-то момент она прекратила свой плач, схватила его меч, лежавший рядом, и бросилась на него. Он стоял у двери, ведущей к Дженове и умолял её открыть дверь и впустить его. Удар Тифы он отбил с легкостью, а потом он ответил ей и отбросил, как перышко.

Перенеся Тифу в более безопасное место, я подошел к тому, кто еще недавно был моим другом. Он разговаривал со своей матерью, он предлагал ей забрать эту Планету обратно, а потом отправиться к Обетованной Земле. Он сказал, что его мать с её силой, магией и знаниями была рождена для того, чтобы править этой Планетой, но наши предки украли эту Планету у неё, а теперь он вознамерился вернуть всё на место и заявил, что избран для этой миссии. Мы стояли друг напротив друга и сжимали рукоятки наших мечей. Это и есть конец моей истории, дальше я ничего

не помню. Официально Сефирот мертв, и это было сообщено в газетах, принадлежащих Шинре, но я им не верю. Я бросил вызов Сефироту и выжил, но я не мог противостоять ему, так как он во много раз сильнее меня».

На этих словах Клауд закончил свою историю.

Выслушав этот рассказ, друзья отправляются в дорогу, перед которой Тифа покажет, как надо использовать функцию управления, называемую PHS. После этого выходите из гостиницы и поговорите со всеми на улицах. Обойдите все дома и магазины. Не поленитесь заглянуть на чердак третьего дома слева — забравшись туда по винтовой лестнице, в сундуке вы увидите Peacemaker, который станет оружием для Винсента. В оружейном магазине купите Mythril Saber для Клауда, Cannon ball для Баррета, Full Metal Staff для Айрис и Mythril Claw для Тифы, после чего ступайте в магазин материи и приобретите Earth и Heal материи. Теперь настала пора уходить из этого городка.

ФЕРМА ЧОКОБО

Отправившись вдоль реки к водопаду, свой поход вы продолжите, пробираясь между горами. Выйдя на равнину, вы заметите, что вам стали попадаться птичьи следы, постепенно их будет всё больше и больше, а затем вы упретесь в ферму чокобо. По дороге на вас могут напасть следующие противники:

Elfadunk — 220hp; 34mp; атаки: Bodyblow, Shower (также наносит состояние Sadness); за победу: 64Exp, 7Ap, 140Gil;

Levrikon — 200hp; 0mp; атаки: Bird Kick, Flamming Peck; за победу: 65Exp, 7Ap, 128Gil;

Mandragora — 120hp; 46mp; атаки: Grass Punch, Slow Dance; за победу: 55Exp, 6Ap, 135Gil;

Mu — 210hp; 52mp; атаки: Rock Shot, Hot Springs, Sewer, Sinking, L4 Suicide; за победу: 54Exp, 6Ap, 130Gil. L4 Suicide возможно выучить, как Enemy Skill.

Очутившись на ферме, подразните чокобо — больших ездовых цыплят, которые станцуют для вас. Кроме эстетического удовольствия, вы получите Choco/Mog материю — первую из материй призывания. Зайдя в дом слева, поговорите со стариком. Оказывается, что путь через болота крайне опасен, так как в них живет страшное змееподобное чудовище. Длина его достигает 10 метров, а его название — Midgar Zolom. Трясину можно преодолеть только верхом на чокобо — они бегут так быстро, что гадина за ними угнаться не может. Между прочим, вы узнаете, что через болота недавно сумел перебраться Сефирот, запомнившийся местным жителям тем, что он шел в черном плаще и без чокобо. Перед тем как отправиться в путь, вы можете передохнуть, расставшись с сотней Gil, для чего надо подойти к кроватям. На всякий случай приведем статистику Midgar Zolom: 4 000hp; 348mp; атаки: Bite, Push — выбрасывает один персонаж (в 90 % случаев — Клауда) из боя, Beta — атака на 1 000hp по каждому персонажу, использует только при сильных ранениях, учится как Enemy Skill; за победу: 250Exp, 25Ap, 400Gil. Даже для 20-го уровня это страшнейший противник. Используя Beta, он может убить всю партию. Ступайте к открытому сараю и поговорите с торговцем. Он продаст вам материю Chocobo Lure и предложит купить различные овощи для чокобо, купите несколько самых дешевых. Прежде чем ловить чокобо и ехать на Мифрильную шахту, поднаберитесь опыта (примерно до 17-го уровня), и заведите себе 11 000 — 12 000 Gil. Постарайтесь выучить L4 Suicide от Mu — атака эта не сильная, но она вам пригодится. Не забывайте время от времени отдыхать на ферме. Набравшись опыта, ловите чокобо и скачите через болото.

МИФРИЛЬНАЯ ШАХТА

Подъехав к пещере, герои увидят змею огромного размера, насаженную на дерево, — явное свидетельство того, что здесь уже прошел Сефирот. Езжайте до самой пещеры, слезайте с чокобо и заходите внутрь. Вы увидите, что кругом полно монстров, но пещеру надо исследовать, поэтому приступайте к привычной работенке. Противостоять вам будут следующие создания.

Ark Dragon — 280hp; 124mp; атаки: Claw, Flame thrower; по дракону хорошо действует атака ветром (wind), атака огнем данное создание лечит; за победу: 84Exp, 10Ap, 180Gil.

Castanets — 190hp; 0mp; атаки: Scissor Spark, 2-Stage; его хорошо атаковать огнем (fire); за победу: 65Exp, 7Ap, 113Gil.

Crawler — 140hp; 48mp; атаки: Bite, Cold Breath; его хорошо атаковать силой земли (earth); за победу: 56Exp, 6Ap, 65Gil.

Madouge — 220hp; 0mp; атаки: Swamp Shoot; за победу: 70Exp, 8Ap, 150Gil.

Идите направо и по лиане заберитесь на карниз — там лежит Long Range материя. В этом же зале в ящике, лежащем наверху лестницы Tent, находится Ether. Подобрав его, возвращайтесь ко входу. Спустившись и пройдя направо, вы увидите ящик, в котором лежит Mind Source. Забрав и его, уходите налево. Некоторой неожиданностью для этого места будет то, что вы увидите нескольких шинровцев и узнаете, что они преследуют Сефирота, который, похоже, направляется в порт Джунон. Не поднимаясь по лестнице, уйдите в дальний проход и в ящике возьмите Elixir. Вернувшись, заберитесь на карниз и возьмите Hi-Potion, после чего можно выходить из пещеры.

ФОРТ КОНДОР

После выхода из пещеры идите к форту Кондор — зданию с большим барельефом, изображающим птицу. Когда вас спросят о том, хотите ли вы помочь в борьбе с Шинрой, то, не колеблясь, отвечайте утвердительно. Забравшись наверх (по веревке и лестнице), поговорите с человеком, сидящим за столом. Он расскажет, что кондор свил гнездо на вершине реактора, что это всемогущей Шинре не понравилось и в ответ она отправила войска. Кондор — не только весьма редкая птица, приносящая потомство раз в несколько лет, но и предмет гордости местных жителей. Узнав о очередной выходке корпорации, они стали на защиту птицы и реактора. Вам предоставят доступ в магазины и к месту отдыха, в котором можно записаться. Поднявшись по лестнице и пройдя направо, вы увидите, что в магазинах нет ничего интересного. Спустившись вниз, вы можете передохнуть и записаться, но помощи повстанцам пока не оказывайте, так как, во-первых, это требует очень больших денежных затрат, а во-вторых, пока ничего не принесет.

Сразу идти в Джунон не стоит. Необходимо нарастить опыт хотя бы до 20-го уровня, набрать по крайней мере 17 000 Gil и присоединить Юфи. Вокруг Джунона водятся следующие твари:

Capparwire — 210hp; 20mp; атаки: Wire Attack, Grand Spark; за победу: 60Exp, 6Ap, 103Gil;

Formula — 240hp; 100mp; атаки: Blue Impulse, Cross Impulse; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 65Exp, 7Ap, 120Gil;

Hell Raider VR2 — 350hp; 50mp; атаки: Electromag; за победу: 72Exp, 8Ap, 130Gil;

Nerosuferoth — 150hp; 20mp; атаки: Beak, Heatwing; за победу: 53Exp, 5Ap, 146Gil;

Zemzelett — 285hp; 36mp; атаки: Thunderbolt; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 70Exp, 7Ap, 165Gil. Между прочим, его можно приручить. Он

позволяет восстановить hp всех персонажей (количество вылечиваемых пунктов зависит от состояния здоровья того, кто использует это заклятие) и снять с них все болезненные состояния. Для использования Юфи необходимо реализовать следующий план — отправиться в лес и бродить в нем до тех пор, пока на партию не нападет Mysterious Ninja. Победив её, поговорите с девушкой, выбирая следующие пункты диалога: нижний, верхний, нижний, верхний, нижний (подходить к пункту записи нельзя, так как это ловушка), после чего Юфи присоединится к вашей компании. После этого можно идти в видимый издалека город с большой пушкой, направленной в сторону моря, — это и есть Джунон.

ДЖУНОН, ГОРОД У ВОЕННОЙ БАЗЫ

Прежде всего поговорите со всеми жителями. В магазине нет ничего интересного, но можно возобновить запасы. Спуститесь по лестнице к морю, там вы увидите девочку, играющую с дельфином. Поговорив с ней, вы увидите, как на неё нападет чудовище — очередной босс Bottomswell, имеющий следующие параметры: 2 500hp, 100mp. Учтите, что монстр летает, поэтому не стоит даже пытаться атаковать его чем-то, кроме магии. Магия земли (earth) на него тоже не подействует, но магия ветра (wind) будет эффективна. Когда монстр создает пузырь вокруг одного из персонажей, то другим стоит провести по нему пару атак — это уменьшит его воздействие. За победу вы получите 550Exp, 52Ap, 1 000Gil и Power Wrist. Разделавшись с гадиной, приведите Присциллу в чувство, для этого Клауд должен сделать ей искусственное дыхание, что в игре выглядит очень просто — необходимо остановить ползунок, когда он находится почти в крайнем верхнем положении. Спасши девочку, идите к мэру, ходящему у первого от входа дома, поговорите с ним и отдохните. Клауду опять приснится сон, в котором некто порекомендует ему обсудить с Тифой первую их встречу в Нибельхайме, состоявшуюся пять лет назад, до того, как она стала проводником Клауда и Сефирота. В последовавшем затем разговоре выяснится, что Тифа ничего не помнит. На базе что-то происходит, раздается громкая музыка. Узнав у Айрис, что Присцилла пришла в себя, поднимитесь по лестнице к дому девочки. Она выйдет, поблагодарит Клауда за свое спасение и подарит ему материю Shiva. При разговоре выяснится, что на базу прибывает Руфус. После этого известия наши герои думают только о том, как туда попасть. Бегите за Присциллой на пляж и еще раз поговорите с ней. Она подарит Клауду свисток, при использовании которого её дельфин прыгает. Залезайте в воду и свистите, когда Клауд будет чуть выше серой балки, ведущей к башне высокого напряжения, причём не забудьте, что подплывать к самой башне нельзя. Очутившись на балке, забирайтесь наверх.

ВОЕННАЯ БАЗА ДЖУНОН

Спустившись на огромном лифте (пульт управления расположен посередине и выглядит как коробка), заходите в здание. Командир одного из отделений перепутает Клауда с новобранцем. Заходите в комнату и готовьтесь участвовать в параде. Откройте приоткрытый ящик и наденьте форму. Командир объяснит процедуру торжественной встречи. После этого выходите из комнаты, но не бегите за всеми, а запишитесь (пункт записи чуть дальше по коридору). После этого бегите в тот же выход, что и командир. На парад вы опоздаете, но солдат предложит срезать путь по аллее. Его предложение будет принято, и вам придется пристраиваться к парадному строю на ходу. В зависимости от вашего движения на параде и, следовательно, рейтинга телепрограммы вам подарят либо гранату (до 20 %), либо шесть Potion (до 45 %), либо шесть Ether (после 45 %). Из общения между Руфусом и Хайдбеггером,

при котором Клауд имеет честь присутствовать, он узнает, что корабль, отправляющийся на другой континент, готов и скоро отплывает. После этого Клауда будут готовить к смотру в доках, а затем отправят туда. По пути в доки обойдите все магазины базы. В первом из них продают материю — купите Seal и Revive. Заглянув в аллею, по которой вы срезали дорогу, попадете в оружейный магазин — купите в нем Hardedge для Клауда, Grand Glove для Тифы, Atomic Scissors для Баррета, Striking Staff для Айрис, Diamond Pin для Реда и Boomerang для Юфи. В следующем доме вы увидите магазин аксессуаров, в котором можно пополнить запасы. Еще дальше будет находиться центр обучения, в котором можно подобрать еще одну материю Enemy Skill. Поднявшись наверх, на втором этаже вы найдете Mind Source, Luck Source, 1/35 Soldier, а на третьем — Power Source, Guard Source. В четвертом здании расположен бар, в котором отдыхают наемники Шинры. Так как Клауд в форме, то они его не узнают и стычки не будет. В пятом доме расположена гостиница, в которой можно записаться, на втором этаже расположен еще один магазин материи, а на третьем этаже еще один магазин аксессуаров. В шестом здании на первом этаже можно подобрать Speed Source, а на втором этаже — 1/35 Soldier. В следующем доме расположен еще один магазин оружия. После посещения всех этих достопримечательностей идите в доки, расположенные дальше по улице, — вы окажетесь там немного раньше Руфуса. После его появления начнется церемония. Постарайтесь точно и быстро выполнять команды командира, особенно повороты налево и направо. Если при вашем участии настроение Руфуса поднимется хотя бы до 60 ед., то вам подарят материю Hp Plus. После завершения церемонии Руфус поручает Хайдбеггеру охрану корабля — все важные чины боятся того, что на базу уже забрался Сефирот, столь опасный для Шинры. В заключение вбегайте на корабль.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА МОРЕ

Переговорите со всеми; Юфи закрывает собой материю, но её можно будет взять потом. После этого поднимайтесь на палубу, снова всё обсудите и запишитесь. В этот момент выяснится, что Баррета нигде не видно и его надо найти. Спустившись вниз, поговорите с Айрис и возвращайтесь наверх. Увидев, что солдат, загораживавший проход к носу корабля, исчез, двигайтесь туда, переговорите с Барретом и ждите, пока не кончится поднятая тревога. Возвращайтесь на палубу и соберите свою команду, потом запишитесь и спускайтесь в трюм, в котором вы увидите множество трупов — они без участия Сефирота появиться не могли. Берите материю All, которую раньше закрывала Юфи, и идите в дверь, рядом с которой раньше стоял охранник. Внезапно появится Сефирот, произнесет загадочную фразу «Время пришло» и исчезнет, оставив вам «подарок» — очередного босса, называемого Зародышем Дженовы: 4 000Hp, 110Mp. Хорошо бьется магией, но не Bio — то есть ядом (Poison). Этот монстр часто применяет заклятие Time Stop, опасайтесь его. На него хорошо действуют обе материи призывания. Вообще-то бой достаточно тяжелый, готовьтесь применить Revive материю. За победу вы получите: 680Exp, 64Ap, 850Gil и White Cape. Кроме того, подберите на месте боя Ifrit материю — еще одну материю вызывания. Поднявшись по лестнице наверх, возьмите в ящике Wind Slash — еще одно оружие для Юфи. В этой комнате на вас могут нападать:

Marine — 300hp; 20mp; атаки: Grenade, Machine gun, Smoke Gun (Sleep, Darkness); за победу: 75Exp, 8Ap, 150Gil;

Scrutin Eye — 240hp; 60mp; атаки: Fire2, Ice2; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 80Exp, 8Ap, 120Gil.

КОСТА ДЕЛЬ СОЛО

Несмотря на сильные потери, корабль дойдет до места назначения. После разговора уходите с причала. Вам покажут, какой разнос получает Хайдбеггер, обвиняемый в том, что Клауд и его компания улизнули с корабля. Идите в гостиницу и отдохните за 200 Gil. Посетив бар, у человека, стоящего в углу, купите новые доспехи — Carbon bangle и Platinum Bangle, а также Force Stealer, который станет оружием Клауда. Около выхода из города в подвале дома у моста можно взять Motor Drive — новое оружие для Тифы, дополнительно можно прихватить Power Source и Fire Ring. Кроме того, было бы неплохо посетить лавки, в которых продают материю и аксессуары. После этого надо побродить по окрестностям и поднабраться опыта — вы должны добраться хотя бы до 21-го уровня. Только теперь можно пересекать мост и заходить в пещеру, обжитую семейкой монстров.

Beachplug — 200hp; 100mp; атаки: Bite, Ice; за победу: 95Exp, 10Ap, 155Gil. От этого создания можно получить Enemy Skill Big Guard.

Grangalan — 550hp; 60mp; атаки: Silver Wheel, Dark Eye; за победу: 88Exp, 10Ap, 220Gil. Он раскрывается в первом или втором раунде и из него появляется Grangalan Jr.

Grangalan Jr. — 330hp; 40mp; атаки: Silver Wheel, Sad Eye; за победу: 77Exp, 8Ap, 110Gil. Он раскрывается в первом или втором раунде и из него появляются три Grangalan Jr. Jr.

Grangalan Jr. Jr. — 110hp; 20mp; атаки: Silver Wheel; за победу: 66Exp, 6Ap, 55Gil.

Needle K — 180hp; 40mp; атаки: Diving Attack, Thunder Kiss; на него хорошо действует атака ветром (wind); оно безразлично к молниям (lightning); за победу: 75Exp, 8Ap, 130Gil.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА РОДИНУ БАРРЕТА

Поговорив с человеком, сидящим у камня, вы укрепляетесь в предположении, что вся команда идет по пятам Сефирота. Поднявшись навстречу солнцу, вы дойдете до вершины горы Корел. Теперь необходимо спуститься к реактору и по путям топать направо. Кроме Needle K, по пути можно встретить:

Bagnarada — 450hp; 60mp; атаки: Poison Breath; безразлично к огню (fire); за победу: 110Exp, 11Ap, 120Gil;

Bloatfloat — 240hp; 0mp; атаки: Bodyblow, Vacuum, Needle Hell; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 90Exp, 9Ap, 125Gil;

Bomb — 600hp; 30mp; атаки: Bomb Blast, Fireball; за победу: 150Exp, 20Ap, 192Gil;

Cokatolis — 420hp; 0mp; атаки: Beak, Bird Kick, Petrify Smog; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 97Exp, 10Ap, 168Gil;

Search Crown — 150hp; 30mp; атаки: Seed Shoot, Four Laser; за победу: 80Exp, 8Ap, 111Gil.

Пройдя по путям, запишитесь, так как до следующей записи предстоит дальняя и сложная дорога. На развилке идите по верхним путям, подойдите к коробке и возьмите W Machine Gun — новое оружие для Баррета. После этого возвращайтесь назад и идите направо по нижним путям до развилки. С этой развилки идите назад, но по верхним путям, возьмите Turbo Ether и Transform материю, затем возвращайтесь к развилке и идите по нижним путям направо. Поговорив с друзьями, вы поймете, что надо опустить мост. Вернувшись к развилке, идите по верхним путям направо, перейдите мост и идите дальше направо. Когда Клауд появится около домика, заходите в будку и поворачивайте рычаг — мост опустится. Теперь вам остается вернуться к развилке и по нижнему пути идти до следующей развилки. Остается пе-

рейти через мост, на котором очень много Bomb. В город вы доберетесь как раз к тому времени, когда с Баррета снимут обвинение в разрушении этого города.

ДЕРЕВНЯ КОРЕЛ

Поговорив со всеми, отдохните в отеле, расположенном в самом верхнем здании, после чего останется подкупить у торговцев всё необходимое. Для того чтобы записаться, необходимо из города выйти направо на общую карту. Прежде чем уходить к Золотой Тарелке, было бы неплохо обследовать карту и набрать по крайней мере 30 000 Gil. В этом районе водятся следующие твари: из уже известных — Beachplug и Flapbeat — 330hp; 60mp; атаки: Tail Beat, Flying Sickle; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 140Exp, 15Ap, 186Gil.

Harpy — 800hp; 200mp; атаки: Claw, Poison Storm, Aqualung; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 148Exp, 14Ap, 210Gil. В основном водится в пустыне и в яме. От него можно получить Enemy Skill Aqualung.

Joker — 370hp; 0mp; атаки: Slash, Spade, Club, Diamond, Heart (лечит друзей того, кого атаковали), Joker (мгновенная смерть); на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 150Exp, 30Ap, 260Gil.

Spencer — 250hp; 0mp; атаки: Upper Cutter; за победу: 110Exp, 11Ap, 175Gil.

После этого идите к Золотой Тарелке. Когда вы подойдете к фуникулеру, ведущему к казино, Баррет расскажет первую часть истории об уничтожении деревни Корел: «Мирный город шахтеров был очень спокойным местом, мы занимались добычей угля и были счастливы.

Но пришло время, когда уголь стал никому не нужен, а покупать его перестали потому, что всем стала доступна дешевая энергия Мако. Я сам предложил прекратить угледобычу, но неожиданно пришли войска Шинры и сожгли всю деревню, тогда и погибли почти все мои друзья и родственники. Воспользовавшись тем, что на реакторе был взрыв, Шинра обвинила в нем шахтеров и назвала нас повстанцами». После этих слов все садятся в вагончик и уезжают в Золотую Тарелку, где находится большой центр увеселений.

В ЦЕНТРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

В этом заведении вместо денег используются жетоны, именуемые GP. Когда вагончик приедет, идите ко входу и заплатите за вход. Одно посещение стоит 3 000 Gil, а пожизненный входной билет — 30 000 Gil. Дело поставлено на широкую ногу и имеет массу развлечений, о которых можно узнать в Информационном бюро: Wonder Square — парк чудес, Event Square — место проведения шоу, Chocobo Square — ипподром чокобо, Ghost Square — место для страшилок, Battle Square — боевая арена, на которой можно драться за призы, Round Square — парк с аттракционами и Speed Square — американские горки.

К вам присоединится Кайт Сит, сгорающий от желания узнать, сбудется ли предсказание, данное им Клауду. После того как вы посетите различные развлечения, идите к боевой арене. Вы увидите, что охранник мертв. Вбежавший на аттракцион Клауд видит, что и там все мертвы. На первый взгляд это похоже на новую встречу с Сефиротом, но, осмотрев трупы, Клауд понимает, что всех перестреляли. Так как стиль его бывшего друга совсем иной, то становится понятно, что эту мясорубку устроил кто-то другой. Чудом уцелевшая женщина говорит о том, что огонь открыл человек с автоматом, вмонтированным в протез руки. Кайт Сит, впавший в панику, начинает удирать, за ним бежит вся компания, но поздно — их ловят и отправляют в тюрьму.

ПУСТЫННАЯ ТЮРЬМА

Тюрьма Золотой Тарелки — два здания, расположенные посреди пустыни. Это заведение известно тем, что из него до сих пор не вышел ни один из заключенных. В справедливости этого поверья вы убедитесь тогда, когда на вас навалится обитающая там нечисть.

2-Faced — 330hp; 80mp; атаки: Cure3, Self-Destruct; за победу: 100Exp, 10Ap, 156Gil.

Bandit — 360hp; 0mp; атаки: Holdup (крадет деньги), Mug (крадет вещи); за победу: 99Exp, 10Ap, 220Gil.

Bullmotor — 420hp; 96mp; атаки: Bodyblow, Matra Magic; за победу: 92Exp, 9Ap, 140Gil. От этого создания можно получить Enemy Skill Matra Magic.

Deathclaw — 400hp; 120mp; атаки: Claw, Deathclaw, Barrier, Mbarrier, Laser; за победу: 96Exp, 10Ap, 168Gil. От этого создания можно получить Enemy Skill Laser.

Griffon — 800hp; 200mp; атаки: Bodyblow; за победу: 148Exp, 14Ap, 210Gil.

Спустившись, вы увидите еще одного застреленного человека, после чего проходите в ворота и запишитесь. Походите и поговорите со всеми. Отдыхать можно в грузовике, для этого надо подойти к переднему колесу и нажать ОК. Зайдите в трейлер и поговорите с начальником тюрьмы, после чего ступайте в дом, расположенный справа. К партии вновь присоединится Баррет, который расскажет вторую часть своей истории: «Мы с моим другом Дейном возвращались со строительства реактора в деревню. Неожиданно мы увидели, что в деревне уже хозяйничают солдаты Шинры — жгут, насилуют и убивают. Увидевшие нас шинровцы открыли по нам огонь, но из-за большой дистанции попасть они не смогли. Дейн оступился и стал падать в пропасть. Пытаясь его удержать, я схватил его за руку, но тут появилась Карлин (одна из тех, кто руководил операцией) и стала поливать нас огнем. Одна из пуль попала мне в правую руку и разворотила её, я выпустил Дейна и он упал в пропасть. Когда я ставил себе протез, то доктор сказал мне, что недавно делал такую же операцию, но на левую руку. С тех пор я подозреваю, что это мог быть Дейн».

После этого идите обратно на экран с выходом в пустыню и выходите слева от загородки — туда, где раньше стоял охранник. Пролезьте сквозь дыру в заборе и топайте вдоль каньона направо. Теперь вы можете гулять по пустыне сколько вашей душеньке угодно — удаленность сего места сбежать вам никуда не позволит, но опыта поднабраться вы можете «благодаря» таким зверюшкам, как уже встречавшиеся вам Griffon и Harpy. Здесь к ним добавятся и новые.

Cactuar — 200hp; 20mp; атаки: Bodyblow; за победу: 1Exp, 1Ap, 10 000Gil.

Land Worm — 1 500hp; 80mp; атаки: Earthquake, Sandstorm; на него хорошо действует атака холодом (cold); за победу: 400Exp, 40Ap, 256Gil.

Повозка, время от времени появляющаяся в пустыне, может привезти вас обратно к тюрьме. Рано или поздно вы попадете на свалку машин. Пройдя наверх, вы увидите Дейна, сидящего у двух могил. Так как он обозлился на весь белый свет, то Баррету придется с ним драться (перед схваткой не забудьте дать ему лечащую и атакующую материи). Дейн — 1 200hp, 20mp, лучше всего его бить магией и специальными ударами. Следите за здоровьем. За победу вы получите: 600Exp, 55Ap, 750Gil, а также Silver Armlet.

Кончится всё тем, что окончательно обезумевший Дейн отдаст Баррету амулет, предназначенный для его дочери, после чего бросится в пропасть. Теперь вновь идите к начальнику тюрьмы и поговорите с ним. Этот оригинал потребует от вас выиграть одну скачку на чокобо.

СКАЧКИ НА ЧОКОБО

На роль менеджера Клауда назначена Эстер — пока они поднимаются на лифте, она рассказывает, как управлять чокобо. После этого Эстер уходит оформлять Клауда на скачку и просит его подождать. Не тратьте времени зря, поговорите со всеми и возьмите валяющуюся Ramuh материю. Как только придет Эстер, вы сразу отправитесь на скачки, которые можно выиграть даже с первого раза. Включите режим ручного управления, на старте отрывайтесь от оппонентов с помощью скорости и ускорения и бегите быстро, пока выносливость чокобо (столбик слева) не упадет до половины, после этого замедлите скорость так, чтобы выносливость не падала или падала очень медленно. Как только вы доберетесь до мельницы, снова ускоряйтесь и финишируйте. Главное — не умереть со смеху. После победы Эстер скажет, что теперь вы и ваши друзья свободны, и передаст письмо от Дио — начальника этого заведения. Он извинится за недоразумение и подарит вам джип, а также проинформирует, что Сефирот отправился на юг, в Гонгагу.

ГОНГАГА

Направляйтесь через реку на джипе к лесу. В этом месте водятся следующие монстры: Beachplug — его вы знаете;

Form 1 — 550hp; 68mp; атаки: Bio2, Seed Bullet, W Laser, Pollen; на него хорошо действует атаки огнем и силами земли (fire, earth); за победу: 240Exp, 24Ap, 400Gil;

Form 2 — 550hp; 68mp; атаки: Bio2, Seed Bullet, W Laser, Pollen; на него хорошо действует атаки огнем и силами земли (fire, earth); за победу: 240Exp, 22Ap, 350Gil;

Form 3 — 550hp; 68mp; атаки: Bio2, Seed Bullet, W Laser, Pollen; на него хорошо действует атаки огнем и силами земли (fire, earth); за победу: 240Exp, 20Ap, 300Gil;

Gagighandi — 480hp; 55mp; атаки: Claw, Stone Stare; за победу: 173Exp, 18Ap, 220Gil;

Grand Horn — 460hp; 43mp; атаки: Punch, Grand Punch; за победу: 180Exp, 15Ap, 240Gil;

Kimara Bug — 700hp; 25mp; атаки: Butterfly Attack, Stop Web, Spider Attack; за победу: 190Exp, 19Ap, 278Gil;

Touch Me — 300hp; 74mp; атаки: Frog Jab, Frog Song; за победу: 170Exp, 23Ap, 180Gil.

У развилки стоят Руд и Рено; персонажи попытаются подслушать их разговор, но сзади появится Елена и предупредит их, при этом сама она не примет участия в бою, а побежит предупреждать Тсенга. Руд и Рено имеют каждый по 2 000hp, 80mp и 135mp соответственно. Хорошо бьются магией, но легко усыпляются (Seal материя). За победу вы получите 1 250Exp, 120Ap и 3 500Gil, а также Fairy Tale (оружие Айрис) и X-Potion. Идите туда же, куда ушла Елена, и вы придете к разрушенному реактору. По пути на вас могут напасть.

Heavy Tank — 1 600hp; 25mp; атаки: Wheelie Attack, Big Spiral; за победу: 340Exp, 45Ap, 1 300Gil.

Скоро вы увидите, как на вертолете прилетят Тсенг и Скарлет — глава Департамента Вооружений Шинры. Персонажи спрячутся и подслушают разговор о том, что для некоего супероружия, разрабатываемого Шинрой, необходимо огромное количество материи. Услышите вы и о том, что после исчезновения Ходжо на разработку оружия стало выделяться больше средств. Подобрав Titan материю, валяющуюся справа от реактора, возвращайтесь к развилке и идите в другую сторону. На следующей развилке выбирайте нижний путь и подберите там Deathblow материю, возвращайтесь к ближайшей развилке и идите по верхнему пути — так вы добере-

тесь до деревни Гонгага. Приготовьтесь к тому, что по пути вам придется отбиваться от монстров. В деревне не забудьте переговорить со всеми и обойти магазины, в которых можно купить Mystify и Time материи. Оружейный магазин расположен на втором этаже и отличается тем, что в него надо забираться по шесту. В одном из домов вы найдете White M-Phone. Гостиница стоит 80Gil, в комнате можно взять X-Potion. Выясняется, что в одном из домов ждут Зака, солдата первого класса, не вернувшегося с задания пять лет назад. Айрис начинает нервничать и в конце концов выкладывает, что Зак — её первая любовь и он похож на Клауда. Меж тем сам бравый солдат в недоумении, так как солдата первого класса с таким именем не знает, что очень странно — бойцов такого ранга так мало, что они все наперечет и известны всем коллегам.

КАНЬОН КОСМО

Езжайте к океану и двигайтесь по побережью. Добравшись до следующей реки, въезжайте в каньон и добирайтесь до обсерватории. По пути к вам будут приставать такие монстры:

Grand Horn;

Crown Lance — 440hp; 70mp; атаки: Sleepel, Deadly Needle, Bolt; на него хорошо действует атака огнем (fire); за победу: 225Exp, 23Ap, 400Gil;

Desert Sahagin — 580hp; 0mp; атаки: Sandgun, Harpoon; на него хорошо действует атака холодом (cold); за победу: 230Exp, 21Ap, 300Gil;

Golem — 1 000hp; 0mp; атаки: Megaton Punch, Finger Shot; за победу: 300Exp, 22Ap, 500Gil;

Griffin — 760hp; 40mp; атаки: Peacock, Bodyblow; за победу: 260Exp, 25Ap, 350Gil;

Skeeskee — 540hp; 0mp; атаки: Beak, Rage Bomber; за победу: 222Exp, 22Ap, 222Gil;

Vagrisk — 400hp; 50mp; атаки: Quake2; за победу: 240Exp, 30Ap, 275Gil.

Компания попала в родные места Реда, настоящее имя которого — Нанаки. Сначала вы увидите, что он начал нервничать, а потом лев и вовсе сбежит. Поговорите со всеми, включая Реда, посетите гостиницу (отдых стоит 100Gil), магазин аксессуаров и магазин оружия, там можно приобрести Butterfly Edge для Клауда, Tiger Fang для Тифы, Heavy Vulcan для Баррета, Prism Staff для Айрис, Silver Barrette для Реда, PinWheel для Юфи, Green M-Phone для Кайта, Silver Armlet для всех. Выйдя из магазина налево, войдите в следующий дом и обратите внимание на стальную дверь. Внизу справа расположен магазин материи, в котором было бы неплохо запастись Hp Plus и Mp Plus материей. Поднявшись наверх по лестнице, заходите в домик и поговорите с Бугенхагеном, блестящим ученым и дедом Реда.

Он расскажет о том, что Ред еще подросток, что он всё время комплексует, а происходит это потому, что он считает своего отца трусом. Сам Бугенхаген — астроном, он знает, что Планета больна и может скоро умереть. Сходите к стальной двери, зайдите в верхний правый проход и соберите партию, после этого вернитесь к Бугенхагену, который пригласит вас в зал для демонстраций.

Рассказ ученого достаточно интересен: «Тела умерших людей возвращаются в лоно Планеты, но туда же возвращаются и души, причём как людей, так и других живых существ. Они сливаются друг с другом и бродят по Планете. Души бродят, сходятся и расходятся — это называется Потоком Жизни. Дети благословляются энергией душ и приходят в этот мир, а затем, когда они умирают, их души вновь возвращаются к Планете. Конечно, есть исключения, но это нормальный путь развития и жизнедеятельности мира. Энергия душ — источник жизни, она же формирует

Планету, но если она исчезнет, то Планета погибнет. Энергия душ и есть энергия Мако — высасывая её из Планеты, Шинра разрушает наше будущее».

После этой лекции возвращайтесь к костру и поговорите (в указанном порядке) с Тифой, Барретом, Айрис и Редом. Появится Бугенхаген и скажет, что пора прояснить ситуацию с отцом Реда. Соберите партию, причём присутствие Реда и Клауда обязательно. Отдохните и идите к стальной двери, по пути запишитесь.

ПЕЩЕРА ГИ

Так как в этот уголок вы попадете один-единственный раз, то постарайтесь ничего не пропустить, к тому же всю пещеру необходимо пройти без записи. Приготовьтесь к встрече с монстрами, которые здесь так и кишат.

Gi Spector — 450hp; 88mp; атаки: Skewer, Death Sentence; на него хорошо действуют атаки огнем и святым оружием (fire, holy); за победу: 260Exp, 20Ap, 150Gil. От него можно получить Enemy Skill Death Sentence.

Heg — 400hp; 0mp; атаки: Halt Whip; на него хорошо действует атака холодом (cold); за победу: 250Exp, 20Ap, 240Gil.

Sneaky Step — 600hp; 65mp; атаки: Triple Attack, Death Sentence; за победу: 270Exp, 24Ap, 330Gil. От него можно получить Enemy Skill Death Sentence.

Stinger — 2 200hp; 60mp; атаки: Stab, Sting Bomb; за победу: 290Exp, 25Ap, 358Gil. Водится только в паутине. Атакует второй атакой после того, как его лишают половины здоровья. То же самое он делает, оставшись с четвертушкой. Кидается он на того, кто его бьет, причём его атака крайне опасна и может списать до 700Hp.

Спускайтесь по всем лестницам и уходите направо. Вся пещера состоит из трех частей, по прохождении каждой будет появляться Бугенхаген и продолжать свои рассказы. Заходите во все пещерки, открывайте все камни, подбирайте все предметы. Остерегайтесь наступать на зеленую слизь, так как иначе можно потерять все Hp, кроме одного. Вы должны найти Added Effect материю, Black M-Phone, Ether, X-Potion, Turbo Ether. После всех приключений вы окажетесь в последней пещере, где на вас нападет мерзкое отродье по кличке Gi-Nattak: 6 000Hp, 200Mp; не забудьте о магии. Стоит отметить, что бой крайне тяжелый. Сразу же используйте все вызывающие материи, кроме Ifrit. Пока живы Soul Fire — приспешники Gi-Nattak, огненные атаки применять нельзя. Прежде всего постарайтесь уничтожить эту дрянь, а затем добивайте главного монстра.

За победу вы получите 1 400Exp, 160Ap, 3 000Gil. После этого не забудьте подобрать Gravity материю, а затем Бугенхаген расскажет всю правду об отце Реда. Получив Seraph Comb, собирайте партию и уходите из города. Прибежит Ред и вновь присоединится к вам. Выйдя из города, окончательно соберите и экипируйте свое войско.

НИБЕЛЬХАЙМ

Выезжайте на зеленую траву и двигайтесь вдоль берега, дорога приведет вас в Нибельхайм. Вам сразу бросится в глаза, что город цел и невредим, причём всё выглядит так, как будто пять лет назад здесь ничего не происходило. Самое интересное в том, что жители именно так и утверждают, но Клауд и Тифа помнят обратное. Зайдя в дом Тифы (второй справа), поднимитесь на второй этаж и сыграйте на пианино мелодию — наградой вам станет руководство по четвёртому сверхудару Тифы. Переговорив со всеми фигурами в темных плащах, вы получите различные предметы. После этого направляйтесь в особняк Шинры.

В этом районе водятся следующие противники.

Bahba Velamyu — 640hp; 40mp; атаки: Bonecutter, Jumping Cutter, Magic Cutter, Slow, Silence; за победу: 285Exp, 20Ap, 280Gil.

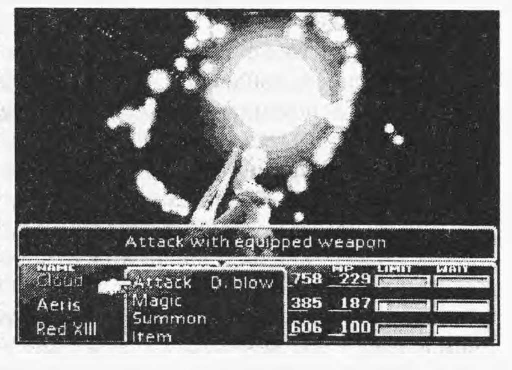
Battery Cap — 640hp; 58mp; атаки: Four Laser, Seed Shoot; за победу: 270Exp, 32Ap, 386Gil.

Nibel Wolf — 700hp; 0mp; атаки: Bodyblow, Fang; за победу: 264Exp, 24Ap, 260Gil.

Valron — 950hp; 80mp; атаки: Speed, Punch, Mbarrier, DeSpell, Jump Kick, Demi3, Dive Kick; за победу: 300Exp, 30Ap, 300Gil.

ОСОБНЯК ШИНРЫ

Здесь водятся следующие монстры:



Black Bat — 550hp; 0mp; атаки: Blood Suck; на него хорошо действуют атаки ветром и святым оружием (wind, holy); за победу: 270Exp, 24Ap, 80Gil. Водится только в подвале особняка;

Dorky Face — 520hp; 80mp; атаки: Cutter, Funny Breath (Confusion), Curse (Silence); за победу: 300Exp, 35Ap, 202Gil;

Ghirofelgo — 1 600hp; 0mp; атаки: Slash; на него хорошо действуют атаки силами гравитации (demi); за победу: 380Exp, 44Ap, 300Gil;

Jersey — 500hp; 100mp; атаки: Spin; это создание следует атаковать магией, если весы наклонены влево, и физическими атаками — если вправо; за победу: 320Exp, 30Ap, 384Gil. Водится только на втором этаже особняка;

Mirage — 570hp; 0mp; атаки: Slash; за победу: 290Exp, 22Ap, 280Gil;

Ying/Yang — 1 200hp; 220mp; атаки: Ice2, Bolt2, Yang Suicide; за победу: 350Exp, 35Ap, 400Gil. Водится только в подвале особняка.

Обойдите весь особняк, в сундуках вы найдете Silver M-Phone, Twin Viper, Enemy Launcher, Magic Source.

После этого спускайтесь вниз по секретному ходу, расположенному в колонне в самой правой комнате на втором этаже, и идите в библиотеку. Там вы вновь встретите Сефирота. Он задумал некое объединение и надеется получить помощь неба. Похоже, что Клауд желанием присутствовать на этом мероприятии не горит, но всё-таки Сефирот говорит, что собирается на север, за гору Нибель. Не забудьте подобрать Destruct материю, которую в Клауда швырнет Сефирот.

Возвращайтесь на второй этаж и откройте сейф, для чего за двадцать секунд необходимо набрать следующую комбинацию: вправо на 36, влево на 10, вправо на 57 и вправо на 97. Каждую цифру необходимо подтверждать нажатием клавиши OK. (Для получения кода прочитайте письма в комнате на первом этаже, расположенной слева от входа.) После того как сейф будет открыт, вам придется сразиться с очередным боссом — Lost Number: 7 000Hp, 350Mp. Его лучше атаковать оружием, а не магией, хотя заклятия вызывания и огонь временами срабатывают неплохо. За победу вы получите ключ к комнате в подземелье, материю Odin, руководство для четвёртого сверхудара Реда — Cosmo Memory, а также 2 000Exp, 80Ap, 2 300Gil.

После победы спускайтесь обратно в подземелье и заходите в комнату наверх. Подойдите к центральному гробу и откройте крышку, поговорите с Винсентом о Сефироте, а затем еще раз о себе. После этого выходите из комнаты, Винсент решит присоединиться к вам.

Кроме того вы узнаете, что Дженова матерью Сефирота считается только теоретически, на самом деле ею была Лукреция — ассистентка профессора Гаста и, похоже, возлюбленная Винсента. Вдобавок ко всему последний хочет рассчитаться с Ходжо. Возвратившись в гостиницу, отдохните и идите в горы.

ГОРА НИБЕЛЬ

Заходите в пещеру — это одно из лучших мест в игре для получения опыта и повышения уровней персонажей. Можно пройти коротким путем и сразу направиться в город у ракеты, но лучше побродить вокрут. Вы можете встретить:

Crown Lance;

Dragon — 3 500hp; 250mp; атаки: Dragon Fang, Flame Thrower; атака огнем (fire) его лечит; за победу: 900Exp, 110Ap, 1 400Gil;

Kyuvilduns — 800hp; 0mp; атаки: Lay Flat; на него хорошо действует атака огнем (fire); за победу: 340Exp, 34Ap, 368Gil;

Screamer — 800hp; 40mp; атаки: Ironball, War Cry; за победу: 400Exp, 33Ap, 400Gil;

Sonic Speed — 750hp; 50mp; атаки: Harrier; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 370Exp, 28Ap, 330Gil;

Twin Brain — 400hp; 20mp; атаки: Stare Down, Absorb; за победу: 340Exp, 32Ap, 320Gil;

Zuu — 1 200hp; 40mp; атаки: Claw, Great Gale; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 450Exp, 38Ap, 430Gil.

По пути к деревянному мосту (который обрывался в воспоминаниях Клауда) на горе в сундуках вы можете найти Plus Barette и Rune Blade. Перейдя через мост, вы попадете в комнату с большим количеством разных труб. Спрыгнув во вторую справа, возьмите Powersoul и пройдите под досками наверх и направо — так вы доберетесь до пункта записи, минуя очередного босса. В любом случае его необходимо уничтожить.

Materia Keeper — 8 400Hp, 300Mp, его лучше атаковать оружием и заклятиями вызывания. Пользу может принести и заклятие Haste, да и Choco/Mog данного босса временами парализует. За победу вы получите 3 000Exp, 200Ap, 2 400Gil и Jem Ring, не забудьте подобрать Counter материю.

Здесь у вас появляется возможность выбора — если вы не прочь попутно исследовать гору Нибель, то выходите вниз и спрыгивайте еще ниже. В этом районе вы можете найти Elemental материю, Sniper CR и много опыта для ваших персонажей. Прогулявшись по окрестностям или отказавшись от этой экскурсии, вы выходите направо и продолжаете идти за гору, после чего на мировой карте обойдите гору и двигайтесь к наклоненной ракете. В продолжении всего путешествия вы будете видеть свой багги, оставшийся на другом берегу реки.

ГОРОД У РАКЕТЫ

В этом месте вы встретите Crown Lance, Kyuvilduns, Nibel Wolf, Valron, а также Velcher Task — 900hp; 28mp; атаки: Claw, Poison Blow; за победу: 320Exp, 31Ap, 350Gil.

В городе поговорите со всеми и отдохните в гостинице (100 Gil). В оружейном магазине можно приобрести Shotgun и Gold Armlet, причём последнюю модель лучше не покупать, так как очень скоро вы сможете купить лучшую защиту.

В дальней комнате в сундуке можно найти Forth Bracelet, а в магазине материи можно приобрести Barrier и Exit, после чего, покопавшись в домах, можно найти Power Source и Drill Arm.

Местные жители посоветуют вам отправиться в дом капитана, который к ракете ближе всех.

Осмотревшись и выйдя через черный вход, вы увидите Тини Бронко — маленький, но очень красивый самолетик. Выйдет Шера — ассистентка Сида, которая скажет, что её начальник находится на ракете и занят подготовкой к приезду Руфуса. Старается он потому, что надеется получить деньги на космическую программу.

Идите к ракете, поднимитесь по лестницам и зайдите внутрь. Задав Сиду все три вопроса, уходите и возвращайтесь к нему домой. Пока вы будете его ждать, Шера расскажет, как она спасла жизнь Сида, но при этом погубила его мечту.

После того как появится Палмер и предложит Сиду поговорить с Руфусом, выходите на улицу. Вы увидите — пока Руфус говорит с Сидом, коварный Палмер пытается угнать самолет. Схватка с ним становится неизбежной: Palmer — 6 000Hp, 240Mp. Его лучше бить магией, кроме того, неплохо иметь защиту от огня и применять заклятия вызывания, очень эффективен Choco/Mog. За победу вы получите: 1 800Exp, 100Ap, 5 000Gil и Edincoat. Потерпев поражение, Палмер попытается сбежать, но его собьет грузовик.

История эта завершается тем, что на Тини Бронко улетает его хозяин, то есть Сид. С ним летят и наши друзья, но в этой игре далеко не всё так просто — самолет подбили, он совершает посадку на воду. Увидев, что любимый самолет починить невозможно, Сид присоединяется к друзьям, а его покалеченная «птица» играет роль лодки.

Путь теперь лежит к храму Древних, и к нему надо плыть. Добравшись до больших темных гор, вы увидите древние развалины. Высадившись в районе Айсикла, идите к сооружениям, зайдите к археологам и поговорите с ними, там же вы сможете купить Diamond Bangle. Вы узнаете, что храм Древних расположен на юго-восточном острове и для входа в него нужен Keystone, а он, скорее всего, в руках у Дио — хозяина Золотой Тарелки.

ОБРАТНО В КАЗИНО

Добравшись до казино, сразу идите на площадь Битв, а оттуда в музей. В самом центре экспозиции вы и увидите Keystone. Появившийся Дио скажет, что он может на время его отдать, но за это Клауд сначала должен принять участие в боях. Надо ли говорить, что нашего гладиатора следует правильно экипировать?

Закончив бои, Клауд получит долгожданный Keystone — Дио настолько порядочен, что отдает его независимо от исхода схваток. Неожиданно выясняется, что фуникулер, связывающий казино с внешним миром, сломался, поэтому придется на ночь остаться в гостинице.

Друзья подводят итоги, после чего Клауд идет на свидание с... Айрис (обычно именно с ней, но если вы всё время грубо с ней разговаривали, то это может быть Тифа или Юфи, если же вы ухитрились оттолкнуть от себя всех девушек, то гулять вы отправитесь с Барретом). По окончании свидания, вернувшись в отель, друзья неожиданно видят Кайта Сита, который убегает от них. Бросившись в погоню, вы хватаете его, но уже без ключа — этот тип успел отдать его Тсенгу. Оказавшись у вас в руках, мнимый прорицатель сообщает, что на самом деле он — кукла, которой управляет человек из вездесущей Шинры.

После возвращения в гостиницу Кайт рассказывает о местонахождении храма, друзья собираются туда. Выйдя из казино, садитесь на самолет и отправляйтесь на юго-восточный остров.

Оказавшись на месте, идите к пирамиде.

ХРАМ ДРЕВНИХ

Перебравшись через мост и поднявшись по лестнице, заходите в храм. Там лежит умирающий Тсенг, выглядящий, как очередная жертва Сефирота. Перед смертью он говорит, что его обманули, что Сефирот ищет не Обетованную Землю, а себя, под конец Тсенг отдает Клауду Keystone. Поставьте его на алтарь.

В этом лабиринте водятся:

Doorbull — 2 800hp; 160mp; атаки: Fang, Fire Shell, Light Shell; на него хорошо действует атака холодом (cold); атака огнем (fire) его лечит; за победу: 760Exp, 50Ap, 680Gil;

Kelzmelzer — 800hp; 0mp; атаки: Claw, Liquid Poison; за победу: 410Exp, 35Ap, 400Gil;

Toxic Frog — 500hp; 100mp; атаки: Frog Jab, Frog Song; на него хорошо действует атака холодом (cold); за победу: 420Exp, 30Ap, 260Gil.

Исследовав весь лабиринт, вы найдете Trident, Mind Source, Silver Rifle, Turbo Ether, Rocket Punch и Luck Plus материю. Вам необходимо догнать Хранителя этого храма и поговорить с ним. Отдохнув и записавшись у него, надо найти проход: он приведет вас в каменное помещение, по полу которого катаются огромные камни. Для того чтобы уцелеть, вам придется маневрировать между ними, причём не забывайте, что каждый третий камень катится быстрее предыдущих. Забрав по пути Morph материю и добравшись до конца коридора, вы увидите, что ловушка прекратила свою работу.

Айрис предложит вернуться к водоему, в котором вы увидите сцену, как Сефирот рассказал Тсенгу о своем плане, а потом ударил его своим мечом. Выходя из комнаты, вы попадете в комнату с огромными часами, висящими над пропастью. Устанавливайте стрелки так, чтобы они образовывали мост к нужным дверям, но вначале встаньте на стрелку и дайте секундной стрелке столкнуть вас вниз, там вам придется сразится с двумя далеко не прелестными созданиями:

Ancient Dragon — 2 400hp; 450mp; атаки: Horn, Southern Cross; на него хорошо действует атака силами гравитации (demi); за победу: 800Exp, 80Ap, 800Gil.

Забрав из ящика Nail Bat, возвращайтесь. В случае большого желания вы можете посетить другие комнаты.

В комнате номер I вас ждут Jemnezmy — 800hp; 80mp; атаки: Cold Breath, Toad, Fascination (confusion); на это созданьице хорошо действует атака ядом (Bio); за победу: 510Exp, 50Ap, 400Gil. Также встретятся парочка Toxic Frog (только опыт).

В комнате III вас ждет парочка 8 Eye — 500hp; 220mp; атаки: Darkness, Drain; за победу: 1 000Exp, 100Ap, 720Gil.

В комнате IV находится Princess Guard — лучшее оружие для Айрис.

В комнате V лежит Ribbon.

В комнате VII — Trumpet Shell.

В комнате VIII — Megalixir.

Комнаты II, IX, XI — тупики.

В комнате номер VI вам придется поймать Хранителя. Зайдя за ним в проход, вы увидите, откуда он вышел. Теперь берите Work Glove в сундуке и выходите через тот же проход, через который попали в эту комнату. Теперь ходите по проходам, пока не окажетесь наверху. Выходите и установите часы так, чтобы соединялись проходы VI и XII.

Снова заходите в комнату, и всё начнется сначала, но теперь вы знаете, в какой проход он зайдет и из какого выйдет, поэтому перехватить его не составит труда. Заходите в открывшиеся двери и бегите направо.

Теперь вы узнаете план Сефирота. Он хочет стать богом, для этого он решил объединиться с Планетой и править каждой душой. Но для достижения такой цели необходимо нанести Планете смертельный удар, для чего и нужен тот сгусток магии, который хранится в этом храме. Черная материя способна в месте скопления духовной энергии (например, в Обетованной Земле) создать метеор. После этого придется сразиться с очередным боссом — Red Dragon: 6 800Hp, 300Mp. На него не действует гравитация (demi), а огонь (fire) его лечит. В остальном бой достаточно прост. За победу получите Dragon Armlet и 3 500Exp, 200Ap, 1 000Gil. Не забудьте подобрать Bahamut материю.

Клауду становится ясно, что опередить афериста можно, забрав Черную материю. Так как человек без ущерба для себя сделать это не может, то отныне для Клауда бесценным помощником становится... кукла, то есть Кайт Сит. Перед тем как начать свой труд, наш герой должен вернуться к Хранителю и вылечиться. После этого идите в XII комнату и подойдите к железной двери, именно там вы сможете впустить Кайта Сита, но предварительно придется сразится с одним из самых сложных для прохождения боссов — Demonic Gate: 10 000Hp, 400Mp. Этот монстр практически не поддается магии, гравитация на него не действует, не влияют на него и большинство вызываний. Исключение составляют только Odin и Bahamut. Используйте спецудары и лечитесь, в итоге вы получите Gigas Armlet и 3 800Exp, 210Ap, 4 000Gil. Кайт Сит входит и направляется к материи, которая сжимается. От неё остается Черная материя, она-то и нужна Сефироту. Клауд спускается и забирает её, но появляется Сефирот, каким-то образом гипнотизирует Клауда, и тот... отдает свою ношу. Айрис пытается его остановить, но падает без сознания. Потом Клауд видит себя в лесу, где Айрис прощается с ним и говорит, что только она может остановить Сефирота, причём только из древнего города. Она отправляется туда, Клауд пытается последовать за ней, но вновь появляется Сефирот и не пускает его.

ВСЛЕД ЗА АЙРИС

Клауд просыпается в гостинице в Гонгаге, Айрис исчезла, все его друзья ищут её. Выйдя из города, соберите партию, садитесь в самолет и летите к археологам. Вам придется найти Lunar Harp, а для этого надо провести раскопки. Вначале взрывами определяется местонахождение предмета, а потом за ночь там проводятся раскопки. Чтобы не терять времени, поиски ведите слева от палатки. После её обнаружения бегите сквозь лес и дальше, а затем подберите Water Ring. Здесь на вас могут нападать:

Boundfat — 500hp; 80mp; атаки: Ice2, Dark Needle, Death Sentense; за победу: 420Exp, 40Ap, 350Gil;

Grimguard — 880hp; 120mp; атаки: Grim Rod, Ice2, Bolt2, Spin Guard; за победу: 600Exp, 45Ap, 560Gil;

Hungry — 2 000hp; 100mp; атаки: Mini, Eat (убирает героя с поля боя); за победу: 700Exp, 60Ap, 600Gil;

Malldancer — 600hp; 100mp; атаки: Claw, Dance; для него хороша атака ветром (wind); за победу: 500Exp, 56Ap, 700Gil.

Продолжая идти вперед, вы окажетесь у странного сооружения. Зайдите в него и двигайтесь к перекрестку. Повернув влево, войдите в здание с пунктом записи и заберите из ящика Magic Source. Выйдя другим путем, двигайтесь направо, заходите в пещеру и спускайтесь вниз. Забрав из сундука Aurora Armlet, обойдите здание поверху и подойдите к дереву, находящемуся посередине, после чего возвращайтесь к перекрестку.

Теперь идите направо, в ближайшем здании заберите Guard Source, в другом доме возьмите из ящика Elixir, а из кровати — Enemy Skill материю, после чего здесь же и отдохните. Проход направо пока закрыт.

Возвращайтесь к перекрестку и идите дальше. Войдите в странное сооружение у озера, сбегайте наверх и возьмите Comet материю, после чего спускайтесь по лестнице. Очень скоро вы окажетесь в городе Древних. Запишитесь и спускайтесь вниз, на террасе вы увидите Айрис, которая молится и никого не замечает. Подойдите к ней.

В этом момент вы заметите, что Сефирот пытается подчинить себе Клауда, но друзья останавливают его. Внезапно появляется сам Сефирот и наносит Айрис смертельную рану, из которой выпадает Белая материя. Он улетает и оставляет за собой очередного босса — Jenova Live: 10 000Hp, 300Mp. В этом бою на магию не рассчитывайте, используйте Haste и вызывания типа Bahamut или Odin, так как другие неэффективны.

Не атакуйте водяными атаками и отдайте самому слабому члену партии недавно найденный Water Ring. Дело в том, что чуть ли не самое страшное оружие этого создания — Aqualung, то есть сильная водяная атака. Если вы еще не выучили её, то экипируйте материю Enemy Skill. За победу вы получите: 4 000Exp, 340Ap, 1 500Gil. Пусть Клауд унесёт тело Айрис и похоронит её в озере, рядом со входом в город Древних. Теперь у Сефирота надо отнять Черную материю, причём сделать это надо быстро, иначе Планета будет обречена.

ВСЛЕД ЗА СЕФИРОТОМ

Бегите в проход, который раньше был закрыт. По пути в сундуке возьмите Viper Halberd, забирайтесь по скелету наверх и входите в пещеру. Здесь придется лазить по трещинам вверх и вниз. Исследовать её надо полностью, угрожать вам будут все те же противники. Здесь можно найти Hypnocrown, Megalixir, Bolt Armlet и Power Source. Выйдя из пещеры, вы окажетесь в горах в районе Айсикл. Бегите к гостинице, которая на карте отмечена точкой. По пути вы можете встретить:

Bandersnatch — 860hp; 100mp; атаки: Bite; на него хорошо действует атака огнем (fire); за победу: 510Exp, 40Ap, 600Gil;

Ice Golem — 4 000hp; 300mp; атаки: Cold Snap, Wide grazer; за победу: 1 000Exp, 70Ap, 1 500Gil;

Jumping — 999hp; 0mp; атаки: Club Sword, Dive Kick; за победу: 400Exp, 30Ap, 50Gil;

Trickplay — 1 500hp; 100mp; атаки: Gold Mountain, Magma, Geyser, Sinking, L4 Suicide; за победу: 480Exp, 35Ap, 800Gil;

Vlakorados — 33 333hp; 333mp; атаки: Tail Beat, Violent Advance, Bolt Ball; за победу: 510Exp, 40Ap, 460Gil.

ГОСТИНИЦА АЙСИКЛ

В этом городке вы сможете не только отдохнуть в гостинице: в оружейном магазине вы купите Organics для Клауда, Microlaser для Баррета, Dragon Claw для Тифы, Hawkeye для Юфи, Red M-Phone для Кайта Сита, Must Ax для Сида, Lariat для Винсента, Adaman Clip для Реда.

Зайдя в дом, рядом с которым девочки лепят снеговика, вы найдете в нем карту этой области (Glacier Map), а также Hero Drink и Vaccine. Обязательно поговорите со стариками, сидящими за столом. Они расскажут, что в этом городе долгое время жила мать Айрис и именно отсюда её похитили агенты Шинры. Когда вы попытае-

тесь уйти, вас не выпустят, вдобавок появится Елена с солдатами и обвинит вас в смерти Тсенга, в результате вам придется заняться привычной работенкой. Выбравшись из западни, идите в дом, рядом с которым стоит собака, поговорите там с мальчиком, который даст вам свою доску для езды по снегу. Садитесь на неё и выезжайте из города, только постарайтесь по пути ничего не сбить.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СНЕЖНЫМ ГОРАМ

Вам необходимо как можно быстрее добраться до места, отмеченного галочкой на карте, иначе вы замерзнете и вас в этот дом понесут на руках. Но всё же стоит по пути осмотреть окрестности.

Постарайтесь, перепрыгивая со льдины на льдину, добраться до избушки, стоящей посреди озера, после чего заберите оттуда Safety Bit и двигайтесь в точку назначения. По пути на вас могут напастьтакие монстры:

Ice Golem и Frozen Nail — 1 300hp; 100mp; атаки: Continu-Claw, Flying Sickle; на них хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 520Exp, 50Ap, 800Gil;

Lessaloploth — 2 000hp; 400mp; атаки: Wing Cut, Scorpion's Tail, Avalanche; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 920Exp, 65Ap, 1 000Gil;

Magnade — 1 000hp; 100mp; атаки: Double Shield Throw, Powerful Kick; на него хорошо действует атаки огнем и силами гравитации (fire, demi); за победу: 980Exp, 50Ap, 200Gil;

Shred — 900hp; 100mp; атаки: Tail, Crazy Claw, Cure3; на него хорошо действует атаки ветром и огнем (wind, fire); за победу: 500Exp, 40Ap, 950Gil;

Snow — 4 000hp; 160mp; атаки: Cold Breath, Ice2, Fascination (confuse); на него хорошо действует атака огнем (fire); за победу: 500Exp, 42Ap, 700Gil.

Добравшись до дома, послушайте хозяина, рассказывающего о восхождении на скалу Гайа. Отдохните, запишитесь и отправляйтесь на штурм.

СКАЛА ГАЙА

Так как мы всё-таки играем, то на протяжении всего подъема не забывайте поддерживать температуру своего тела — не забудьте, что она не должна падать ниже 27 градусов. Старайтесь согреваться на уступах, причём лезть дальше нельзя, пока вы не согреетесь до 36 или 37 градусов — если этим наставлением вы пренебрежете, то дела ваши станут плохи. Кстати, в пещерах можно и не греться, так как там достаточно тепло.

В пещерах водятся монстры Ice Golem, а также другие.

Blue Dragon — 8 800hp; 500mp; атаки: Blue Dragon Breath, Great Gale; за победу: 1 200Exp, 200Ap, 1 000Gil.

Cuahl — 1 300hp; 60mp; атаки: Blaster; за победу: 720Exp, 70Ap, 800Gil.

Evilhead — 740hp; 45mp; атаки: Bloodsuck, Ultrasound (повреждения, Silence, Darkness); за победу: 650Exp, 60Ap, 400Gil.

Headbomber — 1 600hp; 200mp; атаки: Dorsal Punch (Sadness), Extreme Bomber; за победу: 640Exp, 64Ap, 460Gil.

Icicle — 3 000hp; 300mp; атаки: Icicle Drop; на него хорошо действует атаки огнем, силами земли и гравитации (fire, earth, demi); за победу: 500Exp, 0Ap, 0Gil.

Malboro — 4 400hp; 900mp; атаки: Frozen Beam, Bad Breath, Bio2; на него хорошо действует атака водой (water); за победу: 1 000Exp, 100Ap, 100Gil.

Stilva — 2 000hp; 300mp; атаки: Big Red Clipper, Trine, Magic Breath, Jump Attack, Big Horn; за победу: 1 000Exp, 110Ap, 1 100Gil.

Zolkater — 950hp; 90mp; атаки: Bite, Toxic Barf; за победу: 700Exp, 60Ap, 700Gil.

Добравшись до первой пещеры, исследуйте её полностью и столкните камень, который разобьет сосульки и откроет проход дальше. Вы найдете Javelin и Ribbon. Выходите и добирайтесь до следующей пещеры, которая даст вам Elixir, Megalixir и Fire Armlet. Сбейте все сосульки и спрыгивайте в комнату вниз. В сундуке возьмите Speed Source и выходите в ранее недоступный проход. Достаньте из сундука чудо-меч под названием Enhance Sword. Идите дальше и лезьте в третью пещеру. Запишитесь, вылечитесь в целебном источнике рядом и двигайтесь в длинный проход, из которого навстречу к вам выйдет очередной босс — Schizo. У него две головы, причём каждая из них имеет по 18 000Hp и 350Mp. Атакуйте левую голову вручную, а правую — магией. В этом бою вам помогут заклятия вызывания, Haste, Barriers. За победу вы получите 4 500Exp, 250Ap, 3 000Gil и Dragon Fang. Выходите из пещеры и забирайтесь на стену — вы увидите огромный кратер, который образовался много лет назад, когда на Планету упал огромный метеорит. Теперь эта рана на теле Планеты постепенно заживает и просто бурлит от энергии.

ЛАБИРИНТ ВИХРЕЙ

Спускайтесь вниз, к Клауду присоединится Тифа, а кого-то придется оставить. Не забудьте экипировать новую героиню. Здесь могут напасть другие твари.

Dragon Rider — 3 500hp; 180mp; атаки: Dual Attack, Head Hunting, Head Hunting2, Rider Breath; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 1 000Exp, 80Ap, 690Gil.

Gremlin — 1 500hp; 100mp; атаки: Claw, Bad Mouth (Sadness); за победу: 750Exp, 60Ap, 750Gil.

Ironite — 2 400hp; 100mp; атаки: Bodyblow, Flying Upper, Sleepel; на него хорошо действует атака святыми силами (holy); за победу: 900Exp, 48Ap, 680Gil.

Killbin — 3 200hp; 380mp; атаки: Bodyblow; за победу: всё зависит от стороны, которая смотрела на вас в момент его уничтожения.

Sculpture — 1 700hp; 100mp; атаки: Bodyblow, Fireshell; на него хорошо действует атака святыми силами (holy); за победу: 860Exp, 60Ap, 640Gil.

Windwing — 1 900hp; 350mp; атаки: Tail Beat, Sham Neal, Aero3, White Wind; за победу: 800Exp, 60Ap, 500Gil.

Бегите вниз, по пути подберите Neo Bahamut материю и бегите дальше. Вам покажут, что корабль Руфуса тоже направляется к кратеру. Переговорив с темными фигурами, вы получите Ether и Hi-Potion. Бегите в тот момент, когда ветра почти не будет — если вы ошибетесь, то повторите сначала, предварительно отбившись от монстра. Идите дальше, в сундуке найдете Kaiser Knuckle — неплохое оружие для Тифы. Второй барьер необходимо преодолевать, когда крутящейся массы на экране не будет. Двигаясь дальше, вы увидите Сефирота, который неожиданно исчезнет, а затем появится очередной босс Jenova Death: 25 000Hp, 800Mp. Справиться с ним будет несложно. За победу вы получите: 6 000Exp, 450Ap, 5 000Gil и Reflect Ring.

Поговорив с друзьями, отдайте Черную материю тому, кто предложит свои услуги, после этого идите дальше, запишитесь и ступайте к третьему барьеру. Присмотритесь к его последовательности и пробегите его.

ЧАСТЬ ПРАВДЫ

Мы вновь находимся в воспоминаниях Клауда, но на этот раз они материализованы Сефиротом, который пытается внушить Клауду, что самого афериста в Нибельхайме пять лет назад не было. Само внушение состоит в том, что Клауд, якобы жестоко пострадавший при том пожаре, был излечен тем самым Ходжо. К несчаст-

ному якобы были присоединены клетки Дженовы — таким образом Ходжо пытался воссоздать Сефирота, причём это оказалась крайне неудачная попытка, которая даже не была зарегистрирована. Внушение заканчивается тем, что проходимец показывает Клауду фотографию, где на его месте кто-то другой, но очень на него похожий.

Ходжо этот рассказ подтверждает и рассказывает, что он ждал объединения Дженовы, но не думал, что та придет в движение сама, а Сефирот решит объединить все свои клоны, созданные Ходжо, и управлять ими сам. Ходжо уверяет простодушного гладиатора, что тот преследовал Сефирота под влиянием внушенных ему злобы и ненависти.

Приняв облик Тифы, Сефирот появляется в нем перед Барретом и говорит, чтобы он пришел к Клауду. Клауд, еще не опомнившийся от внушения, к тому же подтвержденного Ходжо, просит друга отдать Черную материю. Но действие наваждения еще не кончилось, теперь обманутый Клауд отдает всё Сефироту. После этого Руфус решает, что пора исчезать отсюда, так как может произойти всё что угодно. Тифа падает в обморок.

ПОКАЗАТЕЛЬНАЯ РАСПРАВА

Тифа приходит в себя в Джуноне, куда их доставил Руфус. Сефирот вызвал метеор, и он приближается к земле; Клауд исчез, и его не могут найти. Появившийся Руфус объявляет, что решил приступить к показательным казням, а на роль своих жертв выбрал Тифу и Баррета. Двигайтесь за Тифой, по пути не забудьте записаться. Казнь должна произойти на глазах у журналистов, а устраивает её Скарлет. Тифу приводят в газовую камеру и готовят к расправе. Единственный шанс на выживание в том, что охранник по пути из камеры выронил ключ.

Неожиданно появляется Оружие — страшный монстр, выпущенный Сефиротом. Журналисты в страхе убегают, за исключением одного, которым оказался Кайт Сит. Начинается бой с двумя солдатами Attack Squad — 1 300hp; 100mp; атаки: Smoke Bullet, Machine Gun, Grenade; за победу: 300Exp, 10Ap, 420Gil.

Сразу после победы Баррет бросается к двери в газовую камеру, но она не открывается, а Оружие продолжает атаку. Руфус отбивается как может, его приспешники ведут огонь из различных орудий. Поговорите с Кайтом и выходите из комнаты, бегите направо, не забудьте экипироваться. По пути на вас могут напасть следующие противники:

Death Machine — 2 500hp; 150mp; атаки: W Machine Gun, 100 Needle, Matra Magic; за победу: 900Exp, 80Ap, 1 200Gil;

Guard System — 2 200hp; 200mp; атаки: Machine Gun, Rocket Launcher, Confu Missile; за победу: 1 100Exp, 80Ap, 1 200Gil;

Roulette Cannon — 3 000hp; 200mp; атаки: Rocket Launcher; на него хорошо действует атака молниями (lightning); за победу: 1 200Exp, 100Ap, 1 600Gil;

Slalom — 1 600hp; 30mp; атаки: Punch, Smog (poison), Smog (darkness); за победу: 700Exp, 70Ap, 1 500Gil;

Soldier: 2nd — 4 000hp; 340mp; атаки: Fight, Sword of Doom; за победу: 1 000Exp, 85Ap, 750Gil.

Бегите направо, к вам присоединится Юфи. Поднимайтесь на платформе и бегите к воздушному кораблю. В это время Тифа пытается выбраться из газовой камеры. Вначале поднимите ключ, для этого действуйте примерно так: правая рука, левая рука, ноги, правая рука, левая рука, ноги. Затем необходимо схватить ключ зубами — действуйте головой и ногами.

Теперь необходимо распутать правую руку — голова и правая рука одновременно, теперь освободите левую руку правой. Вставайте с кресла, идите в дальний угол и нажмите на светящуюся кнопку — тем самым вы остановите газ. Подойдите к двери и попытайтесь открыть её. В это время очередной залп Оружия разбивает крышу над головой у Тифы, и вам остается оттуда выбраться. Вы увидите победу Руфуса над Оружием, которого убивает очередной снаряд, выпущенный большой пушкой.

Спускайтесь на землю и бегите к пушке. Там произойдет очередное столкновение с очухавшимся Скарлетом, но этой дракой увлекаться не стоит — старайтесь добежать до самого конца пушки.

Отсюда Тифа сможет запрыгнуть на воздушный корабль Хайвинд, в котором её ждут все друзья. Заходите внутрь корабля и бегите в рубку, поговорите со всеми, после этого ступайте в комнату планирования операций, собирайте партию и возвращайтесь в рубку. Поговорите с пилотом.

ПОИСКИ КЛАУДА

Лететь надо на юго-восток, причём очень далеко, на этот раз храм Древних окажется далеко позади. На подлете вы увидите далеко не самый большой остров и расположенный на нем городок под названием Мидиль. В его окрестностях, как и положено, водятся не самые приятные твари.

Crysales — 1 500hp; 100mp; атаки: Bite, Sleep Scales; за победу: 800Exp, 80Ap, 600Gil. Сей гад водится только в лесу.

Head Hunters — 2 000hp; 100mp; атаки: Sickle, Rising Dagger; за победу: 650Exp, 80Ap, 1 000Gil.

Hippogriff — 3 000hp; 280mp; атаки: L2 Confu; за победу: 800Exp, 80Ap, 1 500Gil.

Sea Worm — 9 000hp; 200mp; атаки: Earthquake, Sandstorm (Darkness), Crush; на него хорошо действует атака холодом (cold); за победу: 1 300Exp, 200Ap, 5 000Gil. Водится только на побережье.

Spiral — 2 800hp; 100mp; атаки: Spin; за победу: 700Exp, 80Ap, 1 300Gil.

Поговорите со всеми жителями города. В ближайшем доме покормите маленького чокобо и почешите его за ушками — благодарный малыш отдаст вам Contain материю. В магазинах можно приобрести Ice Ring и Bolt Ring. Оружие покупать здесь не стоит, так как оно очень дорогое и неудобное — в нем мало спаренных слотов. Из разговоров жителей вы узнаете, что Клауд замечен ими благодаря его огромному мечу, что он болен и лежит в больнице.

Тифа решает остаться с ним, а все остальные отправляются обратно на Хайвинд. Командование принимает Сид, который объявляет, что Руфус приказал собрать отовсюду Огромную материю, которая нужна ему для нового оружия. Часть её уже доставлена в Джунон, а за остальным направлены войска. Друзья решают вмешаться и здесь.

ПОЕЗД-УБИЙЦА

Очередное противодействие Шинре вы начинаете с реактора на горе Корел — именно оттуда корпорация хочет вывезти очередную партию Огромной материи. Соберите партию и отправляйтесь в Северный Корел, оттуда по путям идите к реактору и ликвидируйте охранников, то есть двух Assault Squad. Из реактора отправится поезд, перевозящий Огромную материю, причём он собирается пройти сквозь Северный Корел, что необходимо предотвратить. Сид достает маленькую дрезину, и друзья отправляются в погоню. На остановку поезда у вас есть десять минут. До-

гоняйте состав и перепрыгивайте на последний вагон — пройдя по всем четырем вагонам, вы окажетесь в паровозном тендере.

На первом вагоне вам преградит путь один Gas Ducter — 3 000hp; 200mp; атаки: Punch, Smog Alert; за победу: 900Exp, 75Ap, 1 100Gil.

На втором вагоне эти созданьица будут уже вдвоем.

На третьем вагоне вас поджидает

Wolfmeister — 10 000hp; 200mp; атаки: Heavy Sword, Atomic Ray, Big Guard; на него хорошо действует атака водой (water); за победу: 10 000Exp, 100Ap, 600Gil.

На четвертом вагоне на вас нападет Eagle Gun — 17 000hp; 40mp; атаки: Single Wing Fire, Dual Wing Fire; на него хорошо действует атака молнией (lightning); за победу: 2 000Exp, 90Ap, 3 800Gil.

Постарайтесь со всеми монстрами разделаться поскорее, поэтому долбите их заклятиями. Вызывания недопустимы, так как они занимают очень много времени. На самом паровозе на вас нападет один Assault Squad. После победы спрыгивайте на паровоз и останавливайте его. За выполнение этого задания вы получите Huge Materia и Ultima материю. Если вы поговорите с женщиной в бейсболке, живущей в ближайшем к гостинице доме, то она даст вам Catastrophe — руководство для 4-го сверхудара Баррета.

Теперь вам предстоит возвращение на Хайвинд и полет в Форт Кондор, рядом с которым находится реактор с приготовленной к отправке партией Огромной материи.

ПОМОЩЬ ПРИШЛА

Помните, что вы собирались защитить кондора? Теперь пришла пора это обещание выполнить! Залезайте на второй этаж и поговорите с человеком у окна. Для подготовки войска вам потребуется 10 000 – 15 000 Gil, после чего вы займетесь маленькой реал-тайм стратегией.

Сначала надо перекрыть обе горные дороги, ведущие к реактору — каждую из них закройте при помощи Tri-stoner и Fire Catapult. Войска ставьте в самые дальние из возможных точек, причём на левом проходе должны оказаться двое атакующих (Attacker), два защитника (Defender), один стрелок (Shooter) и три бойца (Fighter), а правый проход должны прикрывать двое атакующих, три защитника, два стрелка и четыре бойца.

Атакуйте только превосходящими силами и учтите, что Defender легко справляется с Barbarian, но слаб против Wyvern; Attacker быстро разгромит Beast, но не справляется с Barbarian; Shooter удачлив в битвах с Wyvern, но малорезультативен в схватках с Beast; Fighter не имеет никаких предрасположенностей.

После победы вы увидите, как из яйца вылупится маленький кондор. Выбегайте через дверь и берите Phoenix материю. Возвращайтесь, спускайтесь вниз и поговорите со стариком, сидящим за столом, который даст вам Huge Materia, затем отдохните и возвращайтесь на Хайвинд.

ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Как вы заметили, Хайвинду доступны далеко не все места, поэтому вам необходим дополнительный транспорт. Дело надо начать с выведения зеленого чокобо, на котором можно будет добраться в три не обязательных для прохождения, но очень полезных места. Некоторую пользу вам принесет и синий чокобо, но в самые полезные места можно попасть, только имея золотого чокобо. Его выращивание требует времени, терпения и большого количества (около 300 000) Gil.

Надо отметить, что деньги можно заработать, блуждая по пустыне вокруг тюрьмы Золотой Тарелки или посетив маленький остров к юго-востоку от каньона Космо. Он отличается от всех других наличием пустыни и называется остров Кактусов. В обоих этих местах водится Cactuar — создание, за победу над которым дают 10 000Gil. Фауну острова дополняет Cactuer — 6 000hp; 120mp; атаки: 1 000 Needles; за победу: 1 000Exp, 100Ap, 1 000Gil.

Итак, процесс выведения золотого чокобо начинается с того, что вы летите в стойла чокобо и арендуйте по крайней мере четыре стойла (а желательно все шесть), и за каждое надо заплатить по 10 000. После этого посетите район археологических раскопок и сразитесь по очереди с тремя Vlakorados, причём во время боя у каждого из них украдите Carob Nut. Затем отправляйтесь на остров Гоблинов, который находится на северо-востоке. Как следует из названия местности, в лесах там водятся Goblin — 2 000hp; 80mp; атаки: Goblin Punch, Sleepel; за победу: 20Exp, 20Ap, 20Gil. Во время боя у одного из них украдите Zeio Nut. Учтите, это получается нечасто, поэтому запаситесь терпением. Теперь летите в район гостиницы Айсикл и ищите домик с травой возле него, заходите и поговорите с хозяином, купите у него 40 Sylkis Greens (200 000 Gil). Погладив зеленого чокобо, стоящего в стойле, получите еще одну Enemy Skill материю.

Теперь летите в Мидиль и ловите там женскую особь, предрасположенную к бегу. Чокобо характеризуется двумя показателями, которые видны, когда вы отправляете его в стойло. Понять второй показатель можно, посмотрев на картинку, изображающую вашего чокобо. Отправляйтесь в район Золотой Тарелки и ловите там мужскую особь, любящую ходить. Соедините эту парочку и дайте им Carob Nut — результатом этого брака станет зеленый или синий чокобо. Отправляйтесь в Мидиль и ловите еще одну бегающую особь пола, противоположного полу нововыведенного чокобо. Скрестите этих двух чокобо, используя всё тот же Carob Nut. Таким образом вы получите синего чокобо при скрещивании желтого с зеленым или зеленого при скрещивании синего и желтого. Птицы, выведенные вами, должны быть разнополыми, и если у вас так получается не сразу, то придется сделать несколько попыток.

Скормив зеленому и синему чокобо по 10 Sylkis Greens, отправляйтесь в Золотую Тарелку и идите на площадь, где устраивают забеги чокобо. Поговорите с Эстер и включайтесь в гонки — только при их помощи класс ваших чокобо можно поднять до А, для чего каждая птичка должна выиграть 6 гонок подряд. Триумфально вернувшись в стойла, скрестите зеленого и синего чокобо с помощью заветного Carob Nut, в результате вы получите черного чокобо.

Отправляйтесь в район Айсикл и по следам в снегу ищите нового чокобо, причём не забудьте, что вам необходима особа противоположного вашему черному чокобо пола. Вновь отловленной птичке дайте 10 Sylkis Greens, оставшиеся 10 Sylkis Greens скормите черному чокобо, после чего снова летите в Золотую Тарелку и доводите эту парочку до класса А. Возвращайтесь в стойла и скрестите их, используя Zeio Nut, и наградой вам станет золотой чокобо!

ИСПЫТАНИЕ

Золотого чокобо можно получить и более трудным, но более быстрым путем. Для этого необходимо победить двух ужасающих монстров — Emerald Weapon и Ruby Weapon.

Для начала необходимо, используя Morph материю, превратить одного из нападающих на вас по пути в подводный реактор Ghost Ship в Guide Book. После того как

было совершено нападение на Cannon Naval Base, обменяйте эту книгу на Underwater материю у Kalm Traveller. Это даст вам возможность дышать под водой и позволит вести бой с Emerald Weapon сколь угодно долго (иначе время будет ограничено 20 минутами).

Выберите Клауду двух напарников. Лучше всего тех, которые уже имеют лучшее оружие. Вообще предпочтительны Юфи и Баррет, так как их kexitt-оружие наносит вред, основанный на разнице в силе между носителем и противником, а Emerald Weapon значительно сильнее любого из персонажей. Их необходимо экипировать наилучшей материей и использовать самые сильные из возможных комбинаций. Закупите большое количество исцеляющих предметов.

Отправляйтесь к доку подводной лодки у Junon и спускайтесь под воду. Неподалеку будет плавать ваш противник: Emerald Weapon — 1 000 000Hp, 100Mp. Может вызывать 4 помощников — Eyes. 25 000Hp, каждый из них способен нанести до 5 000Hp вреда одному противнику или лишить противника до 550Mp. Их следует уничтожать, но будьте осторожны, так как после смерти последнего из них Emerald Weapon наносит страшную атаку — Aire Tam Storm.

За победу вы получите: 50 000Exp, 50 000AP, 50 000Gil и Earth Harp. Отнесите Earth Harp к Kalm Traveller и получите Master Command, Master Summon и Master Magic материи.

Защитите героев от огня (fire), экипируйте завоеванную материю и отправляйтесь в пустыню, находящуюся рядом с Золотой Тарелкой. Там бродит очередной противник, Ruby Weapon — 1 000 000Hp, 2 000Mp. Может вызывать 4 Tentacle, по 25 000Hp каждое, они могут наносить значительный вред и лишать ваших персонажей Mp. За победу вы получите: 50 000Exp, 50 000AP, 50 000Gil и Desert Rose. Отнесите ее Kalm Traveller, и вы получите золотого чокобо.

ДРЕВНИЙ ЛЕС

На золотом чокобо отправляйтесь к каньону Космо. Обратите внимание на строение в лесу. Подъезжайте туда на вашем чокобо и заходите внутрь, после чего вы попадете в Древний Лес. Здесь на вас могут нападать:

Diablo — 4 000hp; 200mp; атаки: Horn Bomber; за победу: 1 100Exp, 70Ap, 1 100Gil;

Epiolnis — 1 800hp; 90mp; атаки: Bird Kick, Catapult, Acid Rain; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 950Exp, 70Ap, 1 500Gil;

Rilfsak — 2 000hp; 500mp; атаки: Autumn Leaves (Darkness); за победу: 1 000Exp, 70Ap, 900Gil.

В лесу находится несколько полезных вещей, добыча которых невозможна без довольно сложной подготовительной работы. Сейчас она будет описана.

Пройдите под мостом. Схватив двух жуков, перенесите их поближе к уступу, потом возьмите лягушку, заберитесь на уступ и киньте лягушку в сумку. Быстро возвращайтесь, берите насекомое, запрыгивайте с утеса на сумку и закидывайте его во вторую сумку. Возвращайтесь, берите другого жука, запрыгивайте на вторую сумку, а жука кидайте в третью. Перепрыгивайте на третью сумку и затем на землю. Подойдите к растению и заберите Supershot ST — неплохое оружие для Винсента. Идите направо, прыгайте на розовую лиану, обойдите дерево и возьмите Spring Gun Clip — оружие для Реда. Выходите направо.

Подберите кого-нибудь и забросьте в сумку справа. Перепрыгивайте по сумкам направо (вторая сумка уже заполнена). Опять подберите кого-нибудь, заберитесь на уступ и закиньте в сумку слева. Запрыгивайте на очередной уступ и возьмите пчелиный улей. Спрыгнув на землю, подойдите к растению-ловушке и киньте в него

улей. Оно захлопнется. Подойдите и возьмите Slash-All материю. Подберите лягушку. Залезьте на тот же уступ и закиньте лягушку в правую сумку. Встаньте на сумку и подождите, пока она не откроется, вас перебросит через ловушку. Выходить надо направо.

Забросьте двух жуков в сумки, пройдитесь по сумкам, а потом прыгайте на лиану. Наверху идите налево и спускайтесь по стволу до тех пор, пока не дойдете до очередного предмета — Minerva Band. Возвращайтесь наверх, доберитесь до сломанной ветки и прыгайте на лиану. Идите вниз и берите очередной предмет — Typhoon материю, после чего возвращайтесь к сломанной ветке и уходите вниз. Спрыгните на землю и схватите кого-нибудь, встаньте на уступ под двумя сумками, а свою добычу закиньте в ловушку. Переберитесь к уступу с пчелиным ульем, возьмите его и спрыгивайте вниз. Закинув в ловушку улей, идите дальше, теперь снова схватите жука, встаньте на левом уступе и киньте его в сумку. Перебравшись на землю, возьмите очередного жука и выкиньте его у пещеры. Когда на него набросится большая лягушка, то хватайте её и возвращайтесь к тому месту, откуда вы пришли. Закидывайте лягушку в сумку, перебирайтесь через неё, после этого дождитесь открытия сумки и подберите лягушку. Теперь идите на правый уступ, забросьте лягушку в сумку и встаньте на неё. Когда лягушка выпрыгнет, вас перебросит через овраг. Заходите в пещеру, в сундуках справа вы найдете Elixir и Apocalypse — меч Клауда с утроенным ростом материи. Выходите из пещеры.

САМЫЕ СКРЫТЫЕ МЕСТА

Посетите Лукрецию — возлюбленную Винсента, она живет в пещере под водопадом, который находится у озера в центре западного континента. Поговорите с ней. Теперь настала пора сбора «сувениров». Сначала отправляйтесь на запад, где расположен остров Вутай, и у въезда в город найдите два моста, расположенных рядом. К востоку от них расположена пещера, в которой можно найти Mime материю. Следующая пещера расположена в районе Мидиль, а в ней вы найдете Quadra Magic материю. Третья пещера расположена за горами, у которых стоит Северный Корел, там вы найдете Hp<->Mp материю.

Теперь летите на острова Гоблинов и бегите по воде к северо-востоку, где вы найдете круглый остров. На нём можно отыскать Knights of the Round материю — самое сильное из заклятий вызывания, которое может нанести по всем противникам до 30 000 Hp. После этого отправляйтесь к археологам и в районе носа упавшего самолета ищите ключик, после нескольких попыток вы найдете «Key to Sector 5». Войдя в Мидгар, ступайте через ворота, а затем двигайтесь мимо церкви, поворачивайте налево и идите к рынку. Зайдя в магазин аксессуаров (item), нажмите на компьютер, который выдаст вам Premium Heart — лучшее оружие для Тифы.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПОДСОЗНАНИЕ

Вернитесь в Мидиль и навестите Клауда. Вы увидите, что его состояние изменилось не очень сильно. Неожиданно что-то начинает происходить в городе — выбежав наружу, вы увидите, как огромный черный дракон кружит над городом. Это Ultimate Weapon: 80 000Hp, 500Mp. Бить его надо магией, огромного количества Hp пугаться не стоит — он удерёт от вас после того, как вы нанесете ему значительные повреждения. Используйте вызывания, Haste и барьеры. За победу вы получите: 50 000Exp, 1 000Ap, 35 000Gil, а кроме того и Ultima — лучшее оружие для Клауда. В это время Тифа пытается увести Клауда из города, но не успевает, и они падают в Поток Жизни.

Там Тифа помогает Клауду вспомнить его прошлое. Вначале поговорите с дальней фигурой Клауда, сидящей у ворот Нибельхайма. Тифа расскажет, что пять лет назад в Нибельхайме Клауда она не видела, хотя всё время скрывала это. Переговорив с левой фигурой Клауда, вы вновь вспомните его детство в Нибельхайме. Остается беседа с последней фигурой Клауда, и вы узнаете его сокровенную тайну. Выяснится, что во время этой операции Клауд не снимал шлема — дело в том, что он так и не стал Солдатом, страшно это переживал и не хотел, чтобы его узнали. В таком виде он и вошел с Сефиротом в город, поэтому Тифа помнит не его, а только бойца в шлеме. Когда Сефирот ранил Тифу, то Зак бросился на негодяя и погиб, за ним последовал Клауд, который ранил Сефирота и в порыве ярости сбросил его с моста. Именно тогда все стали считать, что Сефирот погиб, хотя на самом деле он остался жив, укрылся в Северном кратере и управлял своими клонами. Поговорите с оставшимся Клаудом. После этого Тифа и Клауд выбираются из Потока Жизни и приходят в себя на берегу озера, образовавшегося на месте города Мидиль.

Друзья возвращаются на корабль, где Клауд рассказывает им всю историю. После этого собирайте команду и запишитесь. Имея лучшее оружие, высокий уровень и хорошую материю, отправляйтесь в Золотую Тарелку на площадь Боев и деритесь там очень долго, вам необходима W-Summon материя и Omnislash — 4-й суперудар Клауда.

ПОДВОДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прилетев в Джунон, заходите в город, подкупите охранника и спускайтесь вниз на лифте. Выходите на базу и идите по главной улице до подземного перехода. Зайдя в него, вы увидите убегающих солдат. Заходите в дверь и спускайтесь по лестницам. По пути вам придется уничтожить Submarine Crew — 1 500hp; 85mp; атаки: Machine Gun, Hand Grenade; за победу: 850Exp, 80Ap, 500Gil. После пункта записи спускайтесь на лифте и бегите по подводному коридору в реактор. Здесь вам могут повстречаться:

Corvette — 3 200hp; 260mp; атаки: Bodyblow, Spinning Cut, Gash, Slap (Fury); за победу: 1 050Exp, 60Ap, 2 200Gil;

Diver Nest — 2 800hp; 100mp; атаки: Bodyblow, Big Wave, Tornado Wave; за победу: 1 340Exp, 60Ap, 1 250Gil;

Ghost ship — 6 600hp; 100mp; атаки: St. Elmo's Fire, Goannai (removes hero from battle); на него хорошо действует атаки святыми силами (holy); за победу: 1 600Exp, 60Ap, 2 000Gil;

Guardian — 4 000hp; 340mp; атаки: Rocket Punch, Jumping Blow, W Rocket Punch; за победу: 940Exp, 60Ap, 500Gil;

Gun Carrier — 3 400hp; 240mp; атаки: Bodyblow, Normal Shell, Abnormal Shell; на него хорошо действует атака молнией (lightning); за победу: 860Exp, 75Ap, 1 600Gil;

Hard Attacker — 2 500hp; 150mp; атаки: Bodyblow; за победу: 750Exp, 58Ap, 600Gil;

Senior Grunt — 2 600hp; 245mp; атаки: Hand Claw, Harrier Beam, Water Wave; за победу: 930Exp, 90Ap, 800Gil;

Slalom — 1 600hp; 30mp; атаки: Punch, Smog (Poison), Smog (Darkness); на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 700Exp, 70Ap, 1 500Gil;

Underwater MP — 1 000hp; 100mp; атаки: Machine Gun, Hand Grenade; за победу: 820Exp, 80Ap, 600Gil.

Входите в лифт и нажимайте на большую кнопку; лифт спустится, и вы попадете в реактор. Идите дальше и выскакивайте на пирс, на котором вас ждет Рено. Вы увидите, как Огромную материю грузят в красную подводную лодку, а на вас бро-

сится робот-погрузчик – Carry Armor: 24 000Hp у тела, 12 000Hp у каждой из двух рук, 200Mp у тела, 100Mp у каждой из двух рук. Хорошо бьется магией. Используйте вызывания, так как они уничтожат руки достаточно легко, а потом добейте тело. За победу вы получите 5 000Exp, 450Ap, 4 000Gil, а также God's Hand.

Увидев, что подводная лодка уже уплыла, бегите к дальней субмарине и уничтожьте её команду. Не забудьте взять с собой Battle Trumpet – оружие Кайта, Scimitar – оружие Сида и Leviathan Scales в трех ящиках, после чего влезайте внутрь и идите на мостик.

Вам придется сыграть в симулятор подводной лодки с видом от третьего лица. Необходимо за 10 минут потопить красную подводную лодку – это так легко, что сделать всё можно даже за минуту. Теперь подводная лодка ваша, и стоит она в гавани Джунона.

Спустившись под воду, найдите подводную лодку, которую вы только что потопили. Вы получите Huge Materia, потом всплывайте. Теперь плывите к северному континенту, ныряйте и найдите вход в подводную пещеру, после чего вам остается забрать Key to Ancients. После этого возвращайтесь к Джунону и ищите упавший под воду самолет.

САМОЛЕТ ГЕЛНИКА

Одно из самых удачных мест для наработки опыта, но приходить сюда лучше всего после достижения 52-го уровня. Исследуйте его полностью. Вам будут встречаться такие монстры:

Poodler – 6 000hp; 220mp; атаки: Fire; за победу: 900Exp, 70Ap, 2 500Gil;

Serpent – 14 000hp; 290mp; атаки: Viper Breath, Aqualung; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 1 400Exp, 70Ap, 2 500Gil;

Unknown 1 – 11 000hp; 110mp; атаки: Tongue, Bite, Blaster; за победу: 1 500Exp, 150Ap, 5 000Gil;

Unknown 2 – 13 000hp; 130mp; атаки: Tentacle, Abnormal Breath; за победу: 3 000Exp, 300Ap, 10 000Gil;

Unknown 3 – 15 000hp; 150mp; атаки: Bolt2, Poison Fang, Slap, Creepy Touch (sadness); на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 2 000Exp, 200Ap, 7 500Gil.

Там вы найдете Heaven's Cloud – меч Клауда, Escort Guard, Conformer – лучшее оружие Тифы, Double-Cut Materia, Megalixir. Когда вы зайдете в комнату из холла, то в ней вы увидите Рено и Руда. Они нападут на вас. 20 000Hp (Rude), 15 000Hp (Reno); 280Mp (Rude), 230Mp (Reno). Атакуйте их магией (особенно вызываниями) и спецприемами. За победу вы получите Elixir и 5 000Exp, 550Ap, 7 000Gil. Драка кончится тем, что они сбегут.

В трюме вы найдете: Megalixir, Spirit Lance – оружие Сида, Hades материя, Outsider – оружие Винсента, Highwind – руководство для 4-го спецприема Сида. После этого выходите из самолета, доплывите до гавани Джунона и садитесь в Хайвинд – пришла пора лететь в Вутай.

ВУТАЙ – РОДИНА ЮФИ

При входе в город Юфи украдет у вас почти всю материю. Преследуйте её, зайдите в магазин аксессуаров и возьмите из ящика MP Absorb материю. После того как появится Юфи и украдет её, выходите из магазина и идите в ближайший к выходу дом. Отодвиньте ширму, выйдите из дома и ступайте к бару, после чего осмотрите горшок, стоящий у входа. Сдавшаяся Юфи отведет всех к себе домой и предло-

жит забрать материю. Потянув за рычаг, вы увидите, что девчонка вновь вас обманула. Теперь снова тяните за рычаг и бегите к пагоде. Зайдя в дом напротив колокола, исследуйте его, в потайном проходе в ящике возьмите Hairpin — оружие Реда. Выходите из дома и звоните в колокол. После того как откроется потайной проход, идите в него. Там вы встретите дона Корнео, захватившего в заложники Юфи и Елену — наемницу Шинры, которая сейчас находится в отпуске. Для его преследования можно объединиться с коллегами Елены — шинровцами, то есть с Рено и Рудом. Догоняйте дона Корнео, удирающего к статуям Да-Чао. По пути на вас могут напасть:

Adamantaimai — 1 600hp; 240mp; атаки: Light Shell, Barrier, M-Barrier; за победу: 720Exp, 100Ap, 2 000Gil;

Bizarre Bug — 975hp; 0mp; атаки: Poison Powder; за победу: 420Exp, 40Ap, 340Gil;

Edgehead — 900hp; 80mp; атаки: Scissors, Electric Burst; за победу: 370Exp, 36Ap, 385Gil;

Foulander — 800hp; 100mp; атаки: Claw, Flame Dance; за победу: 440Exp, 34Ap, 460Gil;

Garuda — 1 400hp; 200mp; атаки: Rod, Ice2, Dance(drains Mp), Bolt2; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 520Exp, 30Ap, 520Gil;

Jayjujayme — 640hp; 20mp; атаки: Silk (Slow), Thread (Stop); за победу: 410Exp, 35Ap, 350Gil;

Razor Weed — 1 000hp; 145mp; атаки: Glasscutter, Spaz Voice; за победу: 375Exp, 30Ap, 350Gil;

Tail Vault — 960hp; 0mp; атаки: Bite, Somersault; за победу: 440Exp, 36Ap, 380Gil;

Thunderbird — 800hp; 80mp; атаки: Stab, Lightning; за победу: 385Exp, 36Ap, 420Gil;

Under Lizard — 1 400hp; 140mp; атаки: Bodyblow, Petrify Smog (Petrify + Frog); за победу: 440Exp, 45Ap, 420Gil.

Когда вы дойдете до пещеры, рядом с которой стоит Руд, то зайдите в неё и подойдите к огню. Если у вас есть Leviathan Scales, то он расступится перед вами. Дойдя до конца, берите Steal as Well материю, выходите из пещеры и идите на юг. Там вы встретите дона Корнео и его нового монстра — RAPPS: 6 000Hp, 300Mp. При вашем текущем уровне вы легко его победите, ограничившись простой рубкой, при желании можно использовать предметы, которые работают как заклятия. За победу вы получите: Peace Ring, 3 200Exp, 35Ap, 20 000Gil. После победы посмотрите, как шинровцы расправляются с Корнео. После этих перипетий Юфи смиряется, отдает вам вашу материю и присоединяется к вам. Надо отдохнуть, причём заняться этим можно в доме напротив колокола.

Включите Юфи в состав вашей группы и экипируйте её лучшей материей и её лучшим оружием для боя один на один. Теперь ступайте в пагоду и поговорите с человеком, которого вы встретите внизу. После этого вам придется пройти испытание, заключающееся в сражении с пятью противниками. Если вы правильно вставили материю в Conformer, то ни один из них хлопот вам не доставит. Между боями можно лечиться.

Gorky: 3 000Hp, 150Mp. За победу: X-Potion.

Shake: 4 000Hp, 180Mp. За победу: Turbo Ether.

Chekhov: 5 000Hp, 210Mp. За победу: Ice Ring.

Staniv: 6 000Hp, 240Mp. За победу: Elixir.

Godo: 10 000Hp, 1 000Mp. За победу: Leviathan материя.

Теперь вы получите All Creation — руководство для 4-го сверхудара Юфи, после чего можно уходить из города.

ПОЛЕТ НА РАКЕТЕ

Включите в партию Сида. Экипируйтесь и отправляйтесь в город у ракеты, в котором вы должны отбить у Шинры четвертую партию Огромной материи. Сразу же идите к ракете и залезайте на неё.

Естественно, вас попытаются остановить, в результате вы станете отбиваться от нескольких групп Assault Squad. После завершения сей баталии перед вами возникнет недавний партнер, то есть Руд: 9 000Hp, 240Mp в сопровождении двух Assault Squad. Примените пару материй вызывания и добейте вручную. За победу: 3 400Exp, 80Ap, 3 000Gil.

Бегите в ракету и поговорите с Сидом, неожиданно вы почувствуете, что ракета пошла на старт. Выяснится, что запустил её Палмер, курс изменить невозможно, а ракета летит наперерез метеору, который она должна взорвать. Поговорите с Сидом, бегите направо и забирайтесь по лестнице. Подойдите к материи и попытайтесь подобрать к ней код (он изменяется от игры к игре, так что следите за воспоминаниями Сида). Забрав материю, спускайтесь в рубку, а оттуда бегите вниз по коридорам. Один из кислородных баков взорвется, Сида придавит осколком, но Шера и здесь придет на помощь. Бегите за ней в спасательную шлюпку, которая благополучно вернет вас обратно. Приземлившись, вы узнаете, что ракета метеору вреда не причинила.

ИССЛЕДОВАНИЯ БУГЕНХАГЕНА

Оказавшись на борту Хайвинда, соберите партию и отправляйтесь в каньон Космо. По прибытии идите в обсерваторию к Бугенхагену, от него вы узнаете о свойствах Огромной материи. Подойдя к большой синей материи, вы получите Bahamut ZERO материю. Возвращайтесь на Хайвинд и, как и предлагает Бугенхаген, летите в город Древних.

Приземлившись у входа в него, бегите к перекрестку, а затем налево. Пройдите в зал с сооружением посередине, к которому надо подойти поближе. Бугенхаген вставит Ключ Древних в какое-то странное устройство, платформа опустится, а в центр на сооружение польется вода. Зайдя в центр, вы увидите Айрис, которая успела активизировать Белую материю. Теперь Планета сможет защититься, но для этого необходимо уничтожить Сефирота и Черную материю.

Неожиданно вы получите сообщение Кайта Сита: на Мидгар надвигается Оружие и останавливать его придется именно вам. Летите к Мидгару и ждите, пока Оружие не вылезет на берег, после этого принимайте бой. Diamond Weapon: 50 000Hp, 3 000Mp; атакуйте заклятиями вызывания, молниями и Ultima. Обратите внимания, что атака после конца отсчета очень сильна и наносит где-то 3 000 Hp повреждений. Меж тем Руфус активизирует новую пушку, построенную в Мидгаре. Она уничтожит и Оружие, и силовое поле в Северном кратере, но не раньше, чем Оружие уничтожит добрую половину Мидгара. Во время этой атаки погибнет и Руфус.

Летя в Северный кратер, неожиданно вы узнаете, что Ходжо перехватил управление на себя и решил таким способом доставить энергию Сефироту.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В МИДГАР

Десантируйтесь в Мидгар, для этого достаточно подлететь к нему на Хайвинде, но перед этим убедитесь, что ваш уровень не ниже 57-го. Подойдите к друзьям, стоящим у деревянной двери, открывайте её и спускайтесь вниз. Во время этого рейда на вас могут нападать следующие противники:

Behemoth — 7 000hp; 400mp; атаки: Claw, Flare; за победу: 1 500Exp, 100Ap, 2 200Gil;

Crazysaw — 3 900hp; 340mp; атаки: Uppercut (confusion); на него хорошо действует атака молнией (lightning); за победу: 800Exp, 80Ap, 1 300Gil;

Cromwell — 3 500hp; 120mp; атаки: Normal Shell; за победу: 800Exp, 80Ap, 1 500Gil;

Grosspanzer — огромный танк, состоящий из четырех частей, по любой из них хорошо действует атака молнией (lightning):

Mobile — 10 000hp; 300mp; атаки: Wheelie,

Large Gun — 4 600hp; 200mp; атаки: Hell Bomber;

Left Gun Tower — 2 900hp; 160mp; атаки: Machine Gun,

Right Gun Tower — 2 900hp; 160mp; атаки: Machine Gun;

за победу вы получите: 2 400Exp, 320Ap, 5 900Gil;

Manhole — 2 500hp; 110mp; атаки: Ice2, Fire2; за победу: 900Exp, 80Ap, 3 000Gil;

Shadow Maker — 2 000hp; 120mp; атаки: Slow; на него хорошо действует атака молнией (lightning); за победу: 500Exp, 25Ap, 500Gil.

Исследуйте это подземелье полностью, и вы найдете Elixir, Aegis Armlet, Starlight Phone — оружие для Кайта Сита, Max Ray — оружие для Баррета. Запишитесь у выхода и двигайтесь дальше, идите вниз до тупика.

По пути вы найдете Power Source, Guard Source, Mind Source, Magic Source и W-Item материю, после этого возвращайтесь к тому месту, у которого вы спустились. Вы встретите трех хорошо знакомых шинровцев — это Рено, Руд и Елена. В зависимости от исхода разговора с ними драка может состояться, а может и не состояться. На всякий случай вот их показатели: 30 000Hp (Elena), 26 000Hp (Reno), 24 000(Rude); 250Mp у каждого. Бейте их заклятиями вызывания, одного героя оставьте лечить других, а остальными добивайте противника. За победу: Elixir и 18 000Exp, 2 000Ap, 18 000Gil. Вы можете вернуться к пункту записи в тупике.

Подлечившись и восстановив Mp, можно, двигаясь к восьмой развилке и налево, выйти на улицу, после чего можно идти направо. Встретив одного из друзей, вы узнаете от него, что на 64-м этаже здания Шинры в комнате отдыха лежит лучшее оружие Кайта Сита — Hp Shout. На улице вас встретит огромный робот, которым управляют Хайдбеггер и Скарлет — это Proud Clod. Эта железка состоит из четырех частей, каждая из которых имеет 20 000Hp и 300Mp. Отбивайтесь магией, как можно раньше поставьте барьер и используйте Haste, бейте вызывающими заклятиями и повторяйте их Mime. За победу вы получите: Ragnarok — меч для Клауда, 7 000Exp, 1 000Ap, 10 000Gil.

Идите вдаль и запишитесь у пункта записи — теперь вам надо полностью восстановиться, так как впереди еще один тяжелый бой. После этого идите по лестницам. Если у вас в партии есть Баррет, то на полпути вы найдете сундук с его лучшим оружием — Missing Score.

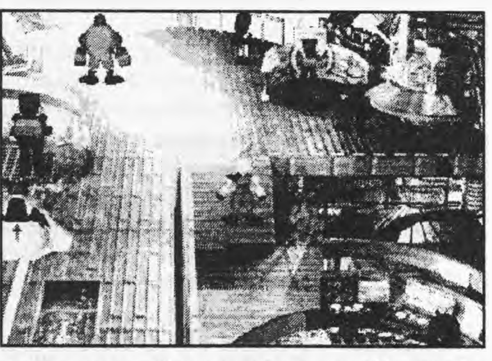
Неожиданно вы встретитесь с Ходжо, при этом выяснится, что он является отцом Сефирота и помогает ему именно по этой причине. Кроме того, вы узнаете, что он привил себе клетки Дженовы и уже мутирует, поэтому вам предстоит очень непростой бой.

Первое появление: 13 000Hp, 150Mp, второе появление: 26 000Hp, 200Mp — тело, 24 000Hp и 5 000Mp — руки, третье появление: 24 000Hp, 300Mp. Бейте его формы как оружием, так и магией, используйте барьеры и Haste. За победу: Power Source, 28 000Exp, 2 700Ap, 8 200Gil.

Друзья радуются своей победе, но до падения метеора остается семь дней, поэтому они отдыхают только два дня и отправляются в последний бой.

5 Зак. 169

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ



Все начинается с подготовки — включив в партию Сида, слетайте в город у ракеты, поговорите со стариком, бродящим у магазина аксессуаров. Рано или поздно вы получите от него Venus Gospel — лучшее оружие Сида. После этого, взяв с собой Реда, отправляйтесь в каньон Космо и навестите Бугенхагена, который отдаст Реду его лучшее оружие — Limited Moon. Отправляйтесь с Винсентом в пещеру Лукреции, там вы найдете Death Penalty, его лучшее оружие, и Chaos, его 4-й суперудар. После этого можно лететь в Северный кратер. Спускайтесь вниз и из первого ящика возьмите Save Crystal — уникальный предмет, позволяющий однократно в любом месте карты создать пункт записи. По пути на вас могут нападать самые мощные монстры в игре:

Allemagne — 8 000hp; 200mp; атаки: Claw, Teardrop, Big Breath, L4 Death, L3 Flare; на него хорошо действует атака ветром (wind); за победу: 1 300Exp, 100Ap, 1 360Gil;

Armored Golem — 10 000hp; 200mp; атаки: Snap, Golem Laser; за победу: 2 500Exp, 100Ap, 2 680Gil;

Christopher — 6 000hp; 200mp; атаки: Aspil, Cure2, Bolt3, Stardust March, Frog Song; за победу: 2 000Exp, 140Ap, 1 400Gil. (всегда появляется с Gighee);

Dark Dragon — 14 000hp; 600mp; атаки: Ultima, Dark Dragon Breath, Dragon Force; за победу: 5 000Exp, 350Ap, 2 500Gil;

Death Dealer — 7 000hp; 400mp; атаки: Star, World, Roulette; за победу: 1 800Exp, 200Ap, 1 200Gil;

Dragon Zombie — 13 000hp; 400mp; атаки: Abnormal Breath, Body Tail, Shadow Flare, Pandora's Box; на него хорошо действует атака святыми силами (holy); за победу: 4 000Exp, 300Ap, 2 800Gil;

Gargoyle — 2 000hp; 200mp; атаки: Claw, L4 Death; за победу: 800Exp, 80Ap, 2 500Gil;

Gighee — 5 500hp; 100mp; атаки: Tail Slap, Petrify-Eye, Stardust March; за победу: 700Exp, 60Ap, 600Gil;

King Behemoth — 18 000hp; 560mp; атаки: Bite, Comet2, King Teel; за победу: 2 000Exp, 250Ap, 950Gil;

Magic Pot — 4 096hp; 128mp; На них действуют только Elixir и Enemy Skill Angelic Whisper; за победу: 8 000Exp, 1 000Ap, 8 500Gil;

Master Tornberry — 44 444hp; 100mp; атаки: Everyone's Grudge, Knife; за победу: 6 000Exp, 200Ap, 6 800Gil. Считайте этого монстра одним из самых опасных боссов. Его первая атака убивает одного героя почти всегда (около 6 000 Hp, хотя временами всего 1 000Hp), при этом он постепенно приближается, атака ножом убивает всегда;

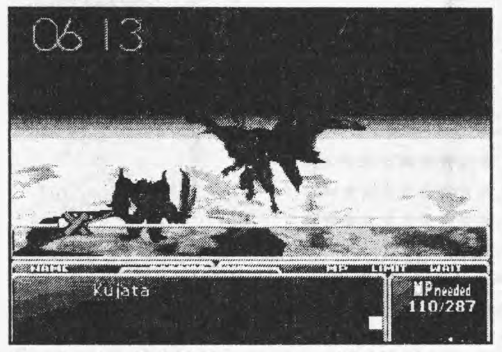
Mover — 3 000hp; 120mp; атаки: Bodyblow; за победу: 0Exp, 800Ap, 30 000Gil;

Parasite — 6 000hp; 300mp; атаки: Para Tail (Sadness), Magic Extinguish; на него хорошо действует атака ветром или святыми силами (wind, holy); за победу: 1 100Exp, 100Ap, 1 000Gil;

Pollensalta — 4 000hp; 220mp; атаки: Cold Breath, Fascination; за победу: 1 000Exp, 100Ap, 1 000Gil;

Scissors — 6 300hp; 350mp; атаки: Cross Scissor, Scissor Attack; на него хорошо действует атака молнией (lightning); за победу: 1 000Exp, 90Ap, 1 400Gil.

Спускайтесь всё ниже и ниже, по пути в сундуках можно найти разнообразные Source, Elixir, на уступе лежит Hp-Absorb материя. В какой-то момент вы окажетесь среди друзей, которые ждут вас у развилки.



Распределите их по дорогам, при этом лучше отправить всех по правой дороге и выбрать в партию тех людей, которые шли с Клаудом раньше. Спускайтесь всё ниже и ниже, пока не дойдете до центра Планеты. Разделите партию на три группы, причём в двух будет по три бойца, а в третьей — только два. После этого прыгайте первой группой по столбикам, пока не придете на площадку. Там на вас нападет первый из финальных противников Jenova Synthesis: 40 000Hp — тело, 12 000Hp — каждая рука; 600Mp в каждой локации; используйте самую сильную магию и просто атакуйте.

После победы пол разверзнется, и вы упадете вниз, где в решающей битве встретитесь с самим Сефиротом. Bizarro Sephiroth: 40 000Hp в центре (Core), 10 000Hp в остальных локациях (Left Magic, Right Magic, Head), 500Mp в каждой локации. Он лечится по 6 000Hp за раз.

Если вы используете всё ту же партию, то перед боем не забудьте выпить Megalixir. Отбивайтесь любыми заклятиями, вам будут полезны Haste и барьеры — в общем, бой долгий, но не трудный.



В случае потерь вызывайте Phoenix. Сразу после победы в этой битве вам предстоит еще одна, очень тяжелая: Safer Sephiroth: 70 000Hp, 250Mp. Сразу же защищайтесь от заклятий, ставьте оба барьера, используйте Haste, применяйте самую тяжелую магию, оставьте одного героя только на лечение остальных, причём желательно лечить всех сразу. Атакуйте им только в том случае, если в лечении нет никакой необходимости.

Атаки этого противника могут нанести по 2 500—3 000Hp по каждому персонажу. Когда Mp станут заканчиваться, то используйте Megalixir.

Но последний бой еще впереди — Клауда затягивает в некое подпространство, в котором и состоится последний бой с Сефиротом.

В любом случае у него будет Omnislash, и его ненависть будет достаточно быстро наполнять измеритель Limit. Достигнув нужного уровня, Сефирота в небытие он отправит одним ударом!

Примечание: После титров вы увидите заставку, показывающую события, которые произойдут через 500 лет.

Александр Мишулин, клуб «Game Galaxy»

HERETIC II

РАЗРАБОТЧИК	**Raven Software**
ИЗДАТЕЛЬ	**Activision**
ВЫХОД	**ноябрь 1998 г.**
ЖАНР	**3D-action**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-166, 32Mb, 3D-уск.**
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ	**9.6**

Лара Крофт мертва раз и навсегда.

Да простят меня за повтор, но Лара Крофт мертва. Сколь ни приятно нам было созерцать эффектные формы этой экзальтированной дамочки, теперь у нее есть конкурент, который и прыгает не хуже, и сальто делает, и по полу может перекатиться (чтобы избежать удара врага). Ну а стреляет он уж точно круче — своим действием магия всегда визуально превосходила огнестрельное оружие (по крайней мере, в компьютерных играх). Итак, без дальнейших проволочек встречайте — Корвус (Corvus), герой первого Heretic'а. Правда, на этот раз нам придется созерцать его от третьего лица. По части ног и бюста он, конечно, проигрывает Ларе, зато у него уши больше! Вообще различие между Tomb Raider и Heretic II выясняется очень быстро. Тамбовская наездница ближе к аркаде с ее прыжками и ограничениями во времени, а Heretic II тяготеет (и очень сильно) к First-Person Shooter с непременными разборками «один на всех». При этом в Heretic II есть определенная сюжетная линия. Вы с самого начала получаете конкретное задание и начинаете его выполнять. Затем открываются новые подробности, и вы получаете следующее задание. Вы как бы участвуете в жизни этой сказочной страны. Живете ее нуждами и проблемами. Теперь у вас только один конкретный враг — Morcalavin. Во время игры вы сражаетесь со своими соплеменниками и народами других рас, пораженными некоей «чумой», порождающей безумие. Таким образом среди них будут встречаться и лояльно относящиеся к вам особи, которых уничтожать не стоит. Время от времени вам придется решать небольшие загадки, связанные с нажиманием кнопок и открыванием дверей. К чести авторов игры, нужно отметить, что ничего сложного в них нет, и правильно — это же боевик, а не головоломка. Так что играется легко и интересно.

ЗАВЯЗКА

В предыдущей части игры Корвус уложил D'Sparil, первого из трех Serpent Riders, демонов, проникших в нашу Вселенную благодаря глупости одного не в меру любопытного волшебника. Serpent Riders, как и полагается приличной нечисти, начали завоевывать новые земли, забыв, что добро тоже не дремлет.

Первому не повезло D'Sparill. Некий эльф (отсюда и такие большие уши) по имени Корвус убил всех его слуг, а потом и самого Serpent Rider. Однако в предсмертной ярости D'Sparill проклял Корвуса, обрекши его на вечное странствие между

разными мирами. Сколько странствовал Корвус, сколько врагов одолел — он и сам не помнил. Из оружия у него остался только Durhnwood Staff — посох из очень прочного дерева, к которому Корвус приделал клинок кинжала. Получилось копье, которым наш герой научился владеть мастерски.

Кроме посоха остался у него и Tome of Power, книга с волшебными заклинаниями. В чужих мирах она была бесполезна, но однажды, после победы Корвуса над очередной местной тварью, вдруг ожила.

Оказывается, в Tome of Power заключена частичка души одной из семи сестер-волшебниц народа Seraph (подробнее о них см. ниже). Книга, таким образом, обладает собственной личностью, которая до сей поры спала. Но что-то страшное произошло на родине Корвуса: другие волшебные книги были применены для черного дела, и души, заключенные в них, вопиют от отчаяния. Книга Корвуса смогла использовать этот крик как маяк и открыла для отверженного странника путь домой.

Корвус шагнул во врата...

НАРОДЫ PARTHORIS

НАРОД SIDHE

Sidhe — люди-эльфы — высокие, тонкие, деликатного телосложения. Будучи потомками Seraph'ов, Sidhe имеют доступ к волшебству, оставшемуся от их правления.

Святыни (источники), хранящие волшебство Seraph'ов, разбросаны тут и там по всей карте Parthoris. Это наиболее общие из артефактов Seraph'ов, которые используются в каждодневной жизни Sidhe.

Ваш герой, Corvus («Еретик») — славный представитель этого народа.

НАРОД SSITHRA

Ssithra — земноводные, которые строят свои города как на земле, так и в темных водах болот, рядом с которыми и предпочитают селиться. Средний Ssithra выше, чем Sidhe, если стоит прямо, но большинство Ssithra имеют привычку сутулиться и стоять с согнутыми коленями. Отличаются религиозным фанатизмом. В течение столетий Ssithra приносили в жертву живые существа — топили их в колодце Earthblood (он считается источником жизни Parthoris).

Ssithra построили много библиотек и музеев, где собрали ценнейшие знания.

Andoria — столица Ssithra — сильно пострадала в правление D'sparil'a, поэтому часть города представляет из себя руины.

НАРОД T'CHEKRIK

T'chekrik — люди-жуки, которые развились в пустошах Parthoris. Они покрыты мощной броней и стоят прямо на двух из шести конечностей. Остальные четыре конечности свободны для выполнения заклинаний и ведения боя. Мощные конечности T'chekrik позволяют им легко передвигаться как вертикально, так и горизонтально.

Katlit'k, каньон, служит началом всем T'chekrik колониям. Их города расположены под землей и высечены из камня, который формирует стены каньона. Все города разделены на два района. В большем из двух районов размещаются самцы, а меньший, изолированный сектор, отдан представительницам женского пола.

Самцы тщательно оберегают самок, поэтому изначально настроены враждебно ко всем без исключения пришельцам.

НАРОД OGLE

Ogle — маленькие создания, которые живут в самой темной части почти любой горной цепи Parthoris. Они очень робки характером, предпочитают скрываться вме-

сто того, чтобы противостоять опасности. Избегают контактов с посторонними. Только когда их атакуют, они защищают себя; или, если кто-то из их числа убит, они наносят ответный удар по противнику группой.

Ogle всегда обслуживали всю Parthoris, добывая руду в своих шахтах. Их умение обрабатывать металлы известно всем. К сожалению, их кроткий характер способствует их порабощению. Столетия их нещадно эксплуатируют более сильные народы Parthoris.

НАРОД CAURTHORIAN

Caurthorian — воинственная раса, которая сильно пострадала от армии D'sparil'a. Это высокие тонкие люди, которые походят на волнообразных рептилий.

Живут небольшими семейными кланами.

Воинственный характер сделал из Caurthorian'цев совершенных воинов и убийц.

Их учат борьбе с того момента, как они начинают ходить. Все взрослые Caurthorian'цы должны быть способными к борьбе. Любой, кто становится слишком старым или слабым, чтобы бороться, уничтожается в течение ритуального боя с остальной частью их клана.

НАРОД SERAPH

Seraph'ы — это древнейший народ, долгие века управлявший землей Parthoris. Они мастерски владеют волшебством.

Молодые народы «разбавили» кровь Seraph'ов, и большинство из них переродилось в эльфов Sidhe. Другие же покинули земли Parthoris.

Много легенд ходит с тех пор о народе, живущем в горах Конца Мира. Некоторые считают, что это и есть истинные Seraph'ы.

ЖИВОТНЫЙ МИР PARTHORIS

Дикие земли Parthoris заполнены опасными созданиями. Они питаются всем, что считают достойной пищей. Большинство этих созданий уклоняется от контакта с другими животными и людьми, но в плохие времена от нехватки продовольствия они нападают даже на превосходящего их по силе противника в надежде найти какую-либо пищу.

GORDON

Самый распространенный хищник в Parthoris. Это двуногие рептилии, которые перемещаются и охотятся стаями. Обычно стаю возглавляет вожак.

MYXINI

Многие пресноводные озера и реки Parthoris населены хищными рыбами Myxini. Это огромные, зубастые, плотоядные рыбы, вырастающие до полутора метров в длину.

HARPIES

Летающие рептилии. Предпочитают нападать на одинокие цели, особенно, если объединены в группу. Обитают как в заселенных областях Parthoris, так и в диких местностях.

RATS И G'KROKON

Большие крысы и жуки G'krokon населяют земли Parthoris.

Крысы живут там, где можно отыскать продовольствие. Самые большие крысы, когда голодны, нападают на кого угодно в поисках пищи.

G'krokon не столь распространены, как крысы, но не менее опасны своей привычкой выпускать яд в предполагаемую жертву. Как правило «тусуются» в одиночку или небольшими группами.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

MANA

Мана — сущность каждого заклинания. Некая жизненная основа, из которой волшебство черпает свою силу. Мана бывает двух видов. Зеленая мана используется для наступательного волшебства, а синяя — для оборонительного волшебства. Чтобы Корвус успешно мог использовать древнее волшебство Seraph'ов, он должен накапливать ману на протяжении всего своего пути через земли Parthoris.

НАСТУПАТЕЛЬНОЕ ВОЛШЕБСТВО

2 — FIREBALL. Это первое заклинание, которое Корвус узнал из Tome of Power, путешествуя через Внешние Миры. Собрав энергию с земли, на которой он стоит, Корвус способен швырнуть огненный кулак в своих врагов. Это заклинание наносит легкие повреждения и может использоваться с еще меньшим эффектом без расхода какой-либо маны.

4 — THUNDER BLAST. Это заклинание черпает свою энергию из ужасной бури, бушующей между Внутренним и Внешним Мирами. Когда оно используется, из рук пославшего заклинание вырывается пучок зарядов, вызывающий громкий удар грома. Пока заряды летят к цели, они сталкиваются друг с другом и могут поразить несколько близко расположенных мишеней. Если противник расположен недалеко от вас, сила удара увеличивается, так как все заряды попадают только в него. Самое удобное заклинание — экономично расходует ману и достаточно эффективно.

6 — FIREWALL. Это заклинание позволяет Корвусу вызвать барьер огня, который он может направить далеко от себя. Огонь быстро уничтожает все, что находится в зоне горения.

8 — SPHERE OF ANNIHILATION. Аккумулируя огромное количество наступательной маны, выбрасывает ее в противника в виде мощной вспышки. Это заклинание требует высокой концентрации сил от Корвуса. Чем дольше он концентрируется (вы удерживаете нажатой 6), тем мощнее вспышка, которую вы посылаете в противника (и, соответственно, больше расход маны). Когда Sphere Of Annihilation взрывается, ударная волна чистой энергии распространяется в разные стороны и уничтожает всех врагов, попавших в зону ее действия (кроме боссов). По сути своей абсолютно бесполезно, если только вы не попадете в окружение.

9 — IRON DOOM. Это заклинание позволяет посылать в противника не только мощный заряд маны, но и металлические шары с острыми шипами, которые разлетаются в разные стороны, поражая стоящих поблизости врагов. Расход маны столь велик, что ее хватает только на три-четыре выстрела. Так что сами решайте, нужно ли оно вам.

ЗАЩИТНОЕ ВОЛШЕБСТВО

TOME OF POWER. Это заклинание способно увеличивать мощность любого используемого заклинания или оружия в несколько раз. Это временный эффект, доступный только при использовании Tome of Power. Требует большого количества синей маны.

RING OF REPULSION. Является наиболее полезным заклинанием, когда Корвус окружен группой врагов. В этом случае, кольцо пошлет расширяющуюся ударную волну, которая далеко отбросит всех, кто находится рядом с Корвусом. Сила ударной волны настолько велика, что очень немногие могут сопротивляться этому заклинанию.

TELEPORT. Заклинание Teleport способно переместить Корвуса в безопасную зону. Если применить его своевременно, может спасти Корвуса от смерти или неминуемого поражения.

METEOR SWARM. Этим заклинанием Корвус способен вызвать камни из земли, на которой он стоит, и запустить их в орбитальное движение вокруг себя. Если вызванные камни найдут цель, то они будут поражать ее со смертельной точностью.

MORPH OVUM. Используя это заклинание, вы можете превратить любую цель, на которую оно направлено, в цыпленка. При этом ваша цель будет способна только убегать, чтобы спасти свою жизнь. Эффект временный.

LIGHTING SHIELD. Это заклинание активизирует малые сферы энергии, которые окружают голову Корвуса. При приближении любого противника шары будут выпускать в него мощные заряды.

ОРУЖИЕ

1 — DURHNWOOD STAFF. Посох, сделанный из самого прочного дерева, растущего в Parthoris. На одном его конце прикреплено лезвие. Если умело пользоваться им, посох является мощным оружием схватки. Лучше всего применять его на начальных уровнях для борьбы с хищниками. Иногда посохом можно воспользоваться и как шестом для преодоления препятствий. По мере нахождения вами источников Blade Shrine мощь посоха увеличивается, а ваше умение владеть им становится лучше. На последних уровнях вы можете вполне успешно использовать посох в ближнем бою с мощными противниками.

3 — HELLSTAFF. Это оружие было создано Seraph'ами еще до того, как они покинули землю Parthoris. Корвус успешно применял одну из его разновидностей для борьбы с D'sparil'ом. Данная модель способна вести непрерывный огонь по противнику. Максимальный эффект от применения Hellstaff вы получите, если будете стрелять по одному объекту. Для борьбы с группой врагов он малопригоден, потому что его снаряды поодиночке не обладают столь разрушительной силой. В качестве снарядов используются сферы Hellorbs.

5 — STORM BOW. Воины Ssithra создали Storm Bow. Этот мощный лук пригодится вам для борьбы с наиболее сильными и коварными противниками (особенно хорош для борьбы с боссами) . Вы посылаете во врага не только острую стрелу, но и штормовой заряд с молниями, которые еще некоторое время будут добивать врага без вашего участия. Иногда пары стрел достаточно, чтобы убить сильного противника. Если запустить ею в группу врагов, то они также получат повреждения от штормового эффекта. Лучше всего использовать данное оружие для далеко расположенных мишеней. В качестве снарядов используются специальные стрелы, несущие в себе штормовой заряд.

7 — PHOENIX BOW. Стрелы этого лука несут с собой очень мощные огненные заряды, и хотя последующее воздействие их на мишень не столь сильное, как у Storm Bow, мощность этого оружия немного выше. Оно так же эффективно для борьбы с сильным или далеко расположенным противником. Только не палите из него по птицам — это бесполезно.

СВЯТЫНИ SERAPHS

Много лет назад, покидая земли Parthoris, Seraph'ы оставили после себя дары для более молодых народов. Народу Sidhe они оставили свое волшебство. Чтобы сохранить это волшебство и обеспечить доступ к нему, маги Sidhe создали коллекцию святынь. Когда Sidhe использует одну из этих святынь, он наполняется мощью древних Seraph'ов. Святыни расставлены по всей земле Parthoris, чтобы любой Sidhe мог использовать их во время своего путешествия. Для Корвуса они будут основными источниками маны и здоровья, поэтому так их и назовём — источниками.

SPIRIT SHRINE — излечит раны Корвуса и даст ему 100 единиц здоровья (максимальное количество здоровья — 150 единиц).

MANA SHRINE — пополнит запасы синей и зеленой маны.

LUNGS OF THE SSITHRA SHRINE — эта святыня поможет Корвусу дольше задерживать дыхание под водой.

REFLECTIVE SHRINE — тело Корвуса будет отражать летящие в него снаряды.

ARMOR SHRINE — тело Корвуса будет надежно защищено мощной магической броней, которая заметно снизит повреждения от оружия противника.

BLADE SHRINE — эта святыня делает посох Корвуса одним из опаснейших орудий убийства. Эффект постоянный и имеет свойство накапливаться. Чем больше таких источников обнаружит Корвус, тем лучше будет его владение посохом.

GHOST SHRINE — делает Корвуса похожим на призрака. При этом его трудно разглядеть или убить. Воспользовавшись этой святыней, Корвус может некоторое время перемещаться незамеченным.

CHAOS SHRINE — используя эту святыню, никогда нельзя предугадать, каков же будет результат.

LIGHT OF THE SERAPH SHRINE — при использовании этой святыни появляется яркое пятно света, помогающее Корвусу лучше видеть в темноте.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД: SILVERSPRING

SILVERSPRING DOCKS

Вы стоите на мостике и видите перед собой арку и ящики. Из оружия у вас имеется только посох и заклинание Fireball.

Шагайте налево и в дверь. Крыс лучше разбрасывать руками, а тощих зомбированных мужиков бить копьем.

Зайдя, поверните направо, спуститесь по ступенькам и шагайте вперед до конца, пока не упретесь в стену. Поднатужьтесь и запрыгните на нее.

Пройдя через небольшое помещение, спрыгните на улицу и шагайте налево к костру, от него поверните направо в проход.

Нажмите кнопку на стене слева от ворот и шагайте в них. Запрыгните на мостик справа от входа и, нажав клавишу **Пробел**, ступайте в открывшийся проход.

Пройдите в арку напротив. Вы окажетесь во дворе, где справа — цветная дверь, требующая ключ, а слева — дверь с рубильником, идите в нее.

Пройдя прямо, шагайте в арку и до конца. За последним домом вы обнаружите ключ и яму. Если вы разломаете решетку и спуститесь вниз, можете набрать маны и здоровья. В противном случае шагайте к цветной двери.

Пройдите дом насквозь и, попав во двор, поверните налево. По ящикам заберитесь в окно второго этажа, напротив него вы увидите дверь — шагайте в нее. Сразу поверните направо и пройдите в дверь.

Шагайте налево и вниз по лестнице. Напротив больших деревянных ворот есть небольшая ниша в стене — это лифт. Поднимитесь на нем и оглядитесь в поисках прохода. Ступайте туда. Вы увидите проход в полу. Разломайте доски, которые мешают вам пройти, и спрыгните вниз. Обернитесь — вы увидите на стене круглый значок, а справа от него проход. Идите туда. Когда появится ваш противник, не теряйтесь, а постарайтесь сразу зажать его где-нибудь в углу и, не давая атаковать вас, прибейте несколькими точными ударами. Теперь шагайте туда, откуда он появился. В полу вы увидите большую дыру и веревку — спуститесь по ней вниз.

SILVERSPRING WAREHOUSES

Выйдя из подземелья, шагайте налево и по улочкам вперед, пока не упретесь в небольшой закуток с ящиками. Поднимитесь по ним на второй этаж дома и выпрыгните в окно.

Шагайте направо и в арку. Снова сверните в арку направо. Спуститесь вниз, разрушьте преграду, которая мешает вам пройти, и шагайте дальше. Справа будут полуоткрытые ворота — вам сюда.

Идите по складу, держась правой стены, пока не увидите перед собой кнопку. Пропустите ее, поверните еще раз направо — и через несколько шагов вы увидите на хорошо освещенной стене слева вторую кнопку. Нажмите ее, и спустится кран с ящиком. Поднимитесь на нем, пройдите по второму этажу и отыщите проход в соседнее помещение.

Войдя, поверните направо, заберитесь на возвышение и нажмите кнопку, теперь спуститесь по горке вниз и шагайте в образовавшийся проход.

Поднимитесь по ступенькам, идите прямо в проход. Он закрыт, так что сигайте в пролом в полу. Спуститесь в самый низ, где по стене стекает ручеек, и поверните налево.

Поднимитесь по наклонной доске, которая находится слева от входа, и нажмите кнопку. Спуститесь и сигайте вниз в воду.

Плывите в проход и прямо — между двух последних колонн справа виднеется свет. Гребите туда, всплывите, оглянитесь в поисках выступов, по которым можно забраться наверх, и шагайте направо в комнату с ящиками.

Обойдите правые ящики и шагайте в проход. Перед вами лифт-платформа с рубильником, поднимитесь на нем. На другой стороне вы увидите кран с ящиком — шагайте к нему и нажмите кнопку рядом. Сигайте в дыру, которую пробьет ящик...

THE TOWN OF SILVERSPRING

Идите прямо, а затем вперед по улицам города, держась левой стены. Когда зайдете в туннель, продолжите свой путь, придерживаясь правой стены. Увидите проход справа — шагайте в него. Пройдите мимо решетки вперед и топайте по каменному туннелю, пока не попадете в комнату со свитком. Возьмите его, и откроется дверь. Зайдите в этот закуток и нажмите кнопку.

Вернитесь к открывшейся решетке и зайдите. Поверните налево и поднимитесь по ступенькам. Справа вы увидите проход, к которому ведут три ступеньки. Запомните его, а пока шагайте прямо.

Когда хилый мужчинка пробьет для вас ход, идите в него, затем в оригинально открывающуюся дверь (она заезжает в стену) и направо до самого конца. В комнате около стола лежит ключик, возьмите его и вернитесь к проходу, который вас просили запомнить.

Зайдя, сразу же поверните направо, поднимитесь по ступенькам к воротам и откройте их ключом.

Шагайте направо, а затем налево к большой лестнице. Обойдите ее с любой стороны, зайдите в арку, спуститесь вниз и поверните направо. Зайдите в закуток и спрыгните вниз в воду.

SILVERSPRING PALACE

Выберитесь на сушу и понажимайте на кнопочку слева от большой деревянной двери, пока не пробьёте отверстие, достаточное для прохода.

Пересеките зал, сверните в дверь направо: вы стоите на огромном лифте-платформе. Поднимитесь на нем и шагайте налево в арку. Потом — налево в дверь и вверх по лестнице до конца. Пройдя три арки, сверните направо.

Зайдите в дверь. Перед вами обломок моста, используйте свою силу и ловкость, чтобы перебраться на противоположную сторону. В небольшой комнатке вы найдете шестеренку — возьмите ее и спрыгните вниз.

Вернитесь к тому месту, откуда свернули в дверь направо. Но теперь шагайте прямо в большую арочную дверь, потом налево в точно такую же дверь и направо, вверх по небольшой лесенке.

Теперь топайте все время вперед, пока не попадете в зал с огромной статуей. Напротив нее дверь, шагайте туда и ждите нападения сзади. Вы снова в большом зале.

Идите налево в сторону трех проходов. Сначала загляните в правый и задействуйте механизм, вставив в него шестеренку. Теперь смело шагайте в средний проход и в дверь. Шагайте вперед до лестницы, поднимитесь наверх, пройдите насквозь небольшую комнатку. По мосту доберитесь еще до одной крохотной комнатки. Подойдите к правой стене, откроется потайная дверь. Шагайте в нее.

Перед вами три кнопки и три кубика разных цветов в восьмиугольном сосуде. Понажимайте на кнопки (в любом порядке) и вернитесь к двери, которая раньше была закрыта магическим полем (для этого, выйдя из комнатки с кнопками, пройдите вперед; откроется люк и вы упадете вниз).

Войдя, поднимитесь по лестнице в комнату с большим глобусом. Сходите в дверь налево и направо и нажмите там по кнопке. По пути захватите в нише заклинание Meteor Swarm. Теперь шагайте в открывшуюся перед вами дверь.

Вам нужно убить разбушевавшегося старикана. Сделать это не так-то просто. Вверху экрана вы увидите красную линию — это линия жизни старика. Как только вы сократите ее наполовину, старик начнет посылать в вас более мощные заряды, а затем испускать смертельный луч. Одно-два попадания луча — и вы покойник. Что делать? Сначала примените Tome Of Power, чтобы усилить мощь вашего оружия (бейте его заклинанием Thunder Blast — **4**) и побыстрее привести старика к нужной кондиции, но при этом не потерять свое здоровье. Как только вы увидите, что его атаки усиливаются, выпускайте заклинание Meteor Swarm и бегайте по комнате, уворачиваясь от его выстрелов, а впоследствии и от его луча. Применяйте заклинание постоянно, пока старик не умрет.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД: DARKMIRE SWAMPS

Идите в пещеру и налево. Перед вами огромное болото. Ваш путь лежит в Андорию (Andoria). Время от времени вам будут попадаться указатели, по которым вы сможете проверить себя. А так все просто: шагайте все время вперед, прыгая с бревен и пней на кочки, используя время от времени лианы, проходя участки нормальной земли. Вы можете пользоваться иногда посохом, чтобы совершать прыжки.

Убивать животных и птиц лучше до того, как они смогут причинить вам вред или скинуть вас в трясину. Сначала осмотритесь в поисках врага, уничтожьте его, если увидите, затем прыжок — и так все время.

Есть места трясины, где можно быстро пробежаться и не утонуть. Чаще всего они встречаются рядом с островками, но злоупотреблять этим не стоит, так как легко можно нарваться и на полностью непроходимое место — утонете за секунду. Лучше почаще сохраняться.

На первой развилке, которая вам попадется, сверните направо — туда, где виднеется участок твердой земли. Пройдите по нему до моста и смело шагайте прямо — здесь вода, а не трясина, так что не утонете. На второй развилке можете рвануть напрямик, туда, где висит лиана, но это можно сделать только в том случае, если у вас много здоровья. Если же пойдете направо в сторону пенька, вас ждет встреча с пти-

цами. После большого бревна можете быстро проскакать участок трясины до суши — это безопасно. Но тут вас поджидают гордоны. Бейте их посохом или Hellstaff'ом.

Шагайте вперед, пока не доберетесь до заваленного прохода. Увы, путь закрыт, так что идите дальше.

Когда дойдете до глубокого каньона, через который проложен мост, не бегите сломя голову по мосту — он разрушен и придется прыгать. Для тех, кто прошел болото, это сделать будет несложно. Лично я пользовался посохом.

Зайдите в ворота и шагайте вперед, придерживаясь правой скалы, пока не увидите перед собой сооружение, похожее на ворота, с двумя динозаврами по бокам. Идите в него и, спустившись вниз, сверните налево.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД: ANDORIA

ANDORIA HEALERS TOWER

Перед вами закрытая дверь. Чтобы попасть в нее, шагайте налево, спуститесь по лестнице и сядьте в лифт. Постарайтесь сразу развернуться таким образом, чтобы за спиной у вас был остов полуразрушенной стены. Как только лифт опустится, бегите вперед и жмите кнопку. Из стены должны выдвинуться два стержня и зафиксировать лифт. Если не удастся с первого раза, попробуйте еще, пока не зацепите лифт. Идея, я думаю, ясна. После этого зайдите на лифт, он, поднявшись, захватит с собой плиту и откроет проход.

Спуститесь по лестнице. Шагайте все время налево, затем — в лифт. Спустившись, остановитесь на пороге комнаты, но не заходите в нее, а посмотрите, что происходит. Теперь, когда вы знаете об опасности, идите к противоположному проходу.

Обойдите центральное сооружение. Перед вами квадрат, в центре которого изображен какой-то значок, а по краям небольшие квадратики. Подойдите к правому нижнему квадратику и нажмите на него. Снимите со значка щит и вернитесь к закрытой двери. Сдайте щит «на хранение» каменному стражнику и смело шагайте в открывшийся проход.

Встаньте на восьмиугольник в центре бассейна, и откроются стены. Не бойтесь, прыгайте вниз — там вода. Нырните поглубже, найдите на стене кнопку, нажмите ее и всплывите.

Пройдите в ворота и шагайте вперед до конца, пока не окажетесь перед изображением какой-то жабы. Справа и слева от нее рубильники. Дерните их, а затем покрутите вентиль. Стойте рядом с вентилем и ждите, пока помещение не затопит водой. Всплывите и постарайтесь попасть в отверстие прямо над вами. Запрыгните в трубу и шагайте по ней до конца, пока не окажетесь на улице.

Поднимитесь, пройдите немного вперед. В полу большая кнопка, нажмите на нее, и из стены выдвинется рубильник. Дерните его и шагайте на противоположную сторону. Здесь проделайте все то же самое и шагайте в открывшиеся ворота.

Шагайте все время вперед, пока не окажетесь у узорчатого прохода в виде трапеции. За ним коридор, где установлены плюющиеся огнем пушки. Советую пробежать его поскорее. Вот вы и на месте. Ни в коем случае не убивайте большую старую «лягушку». Поговорив с лекарем Sierkan'ом, шагайте налево в проход. Дойдя до конца, сверните налево на улицу и поднимитесь по лестнице. Пройдите мимо водопада в проход, затем в следующий и по лестнице (она находится справа от прохода) спуститесь вниз. Шагайте по воде, пока слева, между двух арок, не увидите лестницу. Поднимитесь по ней, сверните направо и шагайте в большую дверь.

ANDORIA PLAZA

Возьмите яйцо и нырните вниз. Плывите к ступенькам. Зайдите в любой проход, обернитесь и нажмите на кнопку. Теперь шагайте в открывшуюся дверь. Как бы вы ни торопились, вторая дверка все равно закроется перед вашим носом. Нырните в бассейн и в противоположном его конце нажмите кнопку.

Теперь шагайте в отрывшийся проход. Сразу сверните налево. Пройдите по мосту до конца, поверните налево и шагайте вперед, как бы спускаясь вниз (не обращайте внимания на проходы, которые вам будут попадаться), пока носом не упретесь в небольшую комнату.

Зайдя, сразу поверните направо и шагайте на улицу. Перед вами площадь с большим бассейном в центре. Шагайте налево, пройдите по коридору и ступайте в дверь.

Обойдите центральное сооружение и прыгните в воду, плывите вниз и в проход.

ANDORIA ACADEMICS QUARTERS

Плывите вверх и выберитесь на сушу. Пройдите налево, вниз по лестнице и в проход направо. Шагайте налево, придерживаясь левой стены, пока не увидите трещину в камне. Доломайте стену и аккуратно шагайте в пролом. Часть мостика ушла под воду, так что придется прыгать. Если промахнетесь и свалитесь в воду, гребите в проход, всплывите и попробуйте заново. Летающую гадость лучше прибить сразу.

Итак, все получилось и вы стоите на мостике. В противоположной стене есть такой же узкий проходик. Шагайте в него.

Идите направо. Вы попадете в комнату, где слева — крошечный бассейн, а справа — дверь и кнопка. Сначала нырните в бассейн и нажмите у дна кнопку. Теперь идите в дверь, открыв ее кнопкой в полу. Шагайте в следующую дверь и во втором помещении с бассейном повторите процедуру.

Шагайте в открывшийся проход, спуститесь на большую площадь и зайдите в ближайшую дверь (справа и слева — две одинаковые двери) противоположного здания.

Поднимитесь по лестнице, пройдите вперед и снова поднимитесь по лестнице, которая стоит в центре помещения. Зайдите в дверь и дерните рубильник.

Вернитесь на площадь к открывшемуся «цветку» и возьмите оружие. Наступите обязательно на кнопку в центре «цветка» и шагайте в открывшуюся дверь.

Зарядившись энергией слева, нырните в бассейн, опуститесь на дно и шагайте в проход. Топайте по коридору, пересеките большой зал и идите все время вперед, пока не увидите Sea Cristal (Морской Кристалл) — цель вашего путешествия. Поднимитесь к нему и возьмите кусочек кристалла, который лежит рядом. Не свалитесь вниз, иначе придется повторить прохождение уровня.

Вернитесь в ANDORIA PLAZA тем же путем, как пришли сюда.

ANDORIA PLAZA

Шагайте к площади с бассейном, сразу сверните налево, прижмитесь к стене и шагайте вдоль нее — так вы уж точно не пропустите проход слева.

Зайдя, шагайте в светящийся проход. Сразу всплывите и выберитесь на сушу. Шагайте в сторону скульптуры какого-то ящера. Слева от нее проход — вам туда. Пройдите немного вперед и поверните направо. Шагайте в дверь.

Пройдите по верхнему ярусу к двери, которая находится напротив. Шагайте по коридору до развилки. Сверните налево и сразу шагайте в проход.

Идите вперед до светящегося бассейна, нырните в него, проплывите в проход и топайте прямо, затем налево и в проход. Вы в комнате, залитой водой. Слева виднеется ниша на втором ярусе, заберитесь в нее по камням и нажмите кнопку. Возь-

мите в открывшейся нише пустой контейнер для Earthblood (Кровь Земли) и нажмите в ней же кнопку. Шагайте в открывшуюся дверь. Идите вперед в темное помещение, поднимитесь по пандусу и сверните налево в проход. Пройдите сквозь дворик в большую пеструю дверь.

ANDORIA SLUMS

Идите в пролом прямо. Вы сразу свалитесь в воду. Нырните и плывите в проход, держась левой стены и все время сворачивая только налево. Когда вы попадете в тупик, всплывите и выберитесь на сушу. Шагайте в туннель и на улицу. Обойдите угол здания, которое стоит перед вами, и зайдите в пролом, затем в следующий. Вы снова на улице. Слева вы увидите Firewall Spell, а под ним кнопку. Нажав ее, шагайте в образовавшийся проход. Спуститесь вниз, напротив вы увидите большие каменные ступеньки, заросшие травой. Поднимитесь по ним, шагайте налево в проход, а затем снова сверните налево, потом направо и вперед по туннелю с водой.

Выйдя на улицу, шагайте направо. Будьте осторожны и приготовьте оружие помощней. Вас ждет большой монстр, охраняющий проход к колодцу с Earthblood. Он стреляет очень мощными стрелами, способными разрушать даже камни. Так что особо долго в одном укрытии не сидите, почаще меняйте дислокацию, потому что рано или поздно камни, за которыми вы будете прятаться, он разрушит. Монстр «привязан» к своему месту и передвигается мало, только кругом. Не стоит подходить к нему очень близко, так как его лапы и зубы также представляют опасность.

Как его лучше устранить? Для начала прячьтесь за камнями, которые находятся прямо напротив монстра. Когда он их раскидает, бегите в полуразрушенное помещение, что находится у вас за спиной. Из него стреляйте в монстра стрелами, все равно какими, но лучше Storm Bow (**5**), так как молнии, которые будут падать на монстра после выстрела, скорее его добьют, а вы сможете в это время передохнуть и спрятаться от его стрел. Даже если вы не будете очень активно увертываться от его выстрелов, здоровья вам должно хватить. Убрав гадину, идите к тому месту, где она стояла, вы увидите проход слева. Шагайте в него. Когда потолок обвалится, зайдите в комнату и сразу сверните направо. Поднимите немного голову, увидите проход — заберитесь туда. Шагайте вперед до конца и спрыгните в воду (запомните то место, откуда прыгаете, потом вам придется здесь же запрыгивать обратно), отыщите проход и плывите в него, затем в следующий, и так, пока не увидите перед собой подводный колодец. Здесь и содержится Earthblood. Достаньте контейнер и наполните его. Теперь не забудьте взять его обратно и тем же путем вернитесь на уровень ANDORIA PLAZA, а оттуда в ANDORIA HEALERS TOWER.

ANDORIA HEALERS TOWER

Прежде всего вам нужно поторопиться и вылечить лекаря. Идите к нему в комнату, поднимитесь на второй ярус этого же помещения и сядьте в небольшой лифт-платформу, он поднимет вас в лабораторию. Около кипящего чана вы увидите два одинаковых прямоугольных сооружения, напоминающих нишу. В одно из них поместите Морской Кристалл, а во второе — Кровь Земли. Возьмите пробирку со снадобьем и спуститесь вниз к лекарю. После излечения он откроет для вас дорогу в царство жуков — K'chekrik. Шагайте к «рогам» и отправляйтесь в путешествие.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД: KATLIT'K CANYON

KELL CAVES

На этом уровне нет карты (как и в последующих), зато много проходов и диких зверей. Вам все время придется лазить по скалам и плавать, так что следуйте описанию, если заблудитесь.

Итак, шагайте вперед до развилки, затем налево, а потом направо в пещеру. Как только вы увидите место, где скалы сменяются стенами помещения, остановитесь и посмотрите на левую стену. Из этих двух небольших выпуклостей вылезают огромные шипы и прокалывают всех, кто пытается лезть напролом. Пригнитесь и перекатитесь под ними. Теперь можете смело шагать дальше. Топайте направо и вверх по лестнице. Как только подниметесь, спускайтесь направо (в пещеру не суйтесь — вас придавит огромными камнями). Спуститесь по лестнице к воде, держась как можно ближе к левой стене: лестница настолько ветхая, что ступени будут проламываться под вашими ногами. Нырните и плывите в соседнее помещение. Слева от вас будет дверь, скрытая под водой, а прямо вы увидите рычаг, открывающий ее. Он находится на небольшом выступе. Чтобы попасть на выступ, плывите к камням, которые навалены справа от него. Оттолкнитесь от них и, сделав сальто, запрыгните на выступ. Это не всегда получается с первого раза, но другого способа я не нашел. Главное — не переборщить и не перелететь через выступ. Дернув рычаг, плывите в открывшийся проход. Как только вы попадете из прохода, сделанного разумными существами, в проход, сделанный силами природы, на вас нападут дикие звери, так что приготовьтесь. Вам нельзя терять много времени под водой — воздуха не хватит.

Плывите дальше и, как только увидите просвет над головой, выберитесь на сушу, пройдите немного вперед, спуститесь вниз и снова ныряйте в воду. Опуститесь на дно и плывите в туннель до очередного просвета. Всплывите и выбирайтесь на правую сторону. Поднимитесь по скалам наверх и шагайте вперед, держась левее. Снова заберитесь наверх. Пройдите мимо источника прямо. Здесь, если приглядеться, можно выделить узкую каменную тропинку, которая идет между двух глубоких расщелин. Шагайте все время по ней, и она вас выведет в пещеру с колоннами, сделанными разумными существами. Шагайте вперед до узкого проходика, закатитесь в него и шагайте дальше...

KATLIT'K CANYON

Шагайте вперед и нырните в воду. Плывите, пока не увидите просвет. Выберитесь на сушу, шагайте в проход и на улицу. Время от времени вам будут попадаться указатели «K'chekrik» («На К'чекрик») — можете себя по ним проверять.Пройдите немного вперед, слева вы увидите что-то вроде высоких ступенек в скале. Поднимитесь на третью, обернитесь и поднимитесь на четвертую, которую увидите. С этой площадки хорошо видна пещера напротив. Перепрыгните в нее.

Шагайте налево и снова поднимитесь по скалам. Идите к пещере, что находится слева. Выслушав историю умирающей «лягушки», зайдите в пещеру и шагайте вперед. Мост, который попадется вам, полуразрушен. Так что прыгайте и шагайте дальше. Со следующим мостом та же история. Идите смело вперед, пока не выйдете к водопаду. Шагайте по мосту в пещеру и до тупика. Обернитесь — слева вы увидите подъем. Лезьте по кускам скалы наверх и шагайте в центральный проход. Вы снова попадете на улицу. Идите налево по указателю и спрыгните вниз. Сверните в пещеру направо. Нырните в озеро и плывите в проход. Дойдите до конца и аккуратно спрыгните с водопада, чтобы не попасть в колеса. Шагайте налево и по указателю в пещеру. Выйдя из нее, сразу поверните налево и отыщите в углу ключ. Теперь идите в ворота.

ПЯТЫЙ ЭПИЗОД: K'CHEKRIK

K'CHEKRIK HIVE 1

Не успеете войти, как в вас со всех сторон полетят огненные шары. Стражники сидят наверху, справа и слева от входа, так что вы знаете теперь, куда стрелять. Иди-

те в проход направо, если вам нужно подзарядиться Spirit Shrine. В противном случае отправляйтесь налево. Как только закончится коридор, вас встретят огненные пушки. Проскочите их поскорее и зайдите в следующий зал. Слева вы увидите место для амулета, который вам нужно добыть, чтобы пройти дальше. Сразу у выхода, справа, есть кнопка. Нажмите ее и шагайте в открывшуюся дверь. Для этого вернитесь в первое помещение и сверните налево. Шагайте до следующего помещения. Сверните в проход направо и идите по левой стене до воды. Нырните. Отыщите проход в центральном сооружении и плывите на самое дно, затем в проход.

Как увидите сверху свет, всплывите и выберитесь на сушу. В вас постоянно летят ножички. Убейте поскорее этого «факира» (лучше всего приблизиться к нему на максимально близкое расстояние). Теперь отыщите в скале (справа от метателя ножичков) незаметную дверку и шагайте в нее. Зайдите в помещение, где крутятся два колеса, и нажмите кнопку. Вернитесь в глубокий колодец и плывите на самый верх. Выберитесь на сушу, нажмите на кнопку в полу перед дверью и шагайте вперед.

K'CHEKRIK HIVE 2

Перейдите мост и шагайте все время вперед. Поднимитесь по наклонной дорожке и посмотрите на колонну слева. Здесь есть кнопка, которую можно нажать, только выстрелив в нее. При этом за вами опустится лифт-платформа, на котором можно подняться и взять здоровье и ману. Поднимитесь по большим каменным ступенькам. Прямо перед собой вы увидите гробницу, которую держат две статуи. Запомните ее. По углам плиты, где стоят статуи, вы увидите четыре столбика, из которых вырывается пар. Чтобы отключить его, шагайте налево и, подпрыгнув, нажмите кнопку. Здесь же вы увидите проход — идите в него. На развилке шагайте вперед. Вы придете в небольшое помещение, где слева можно разглядеть выступы в скале; поднимитесь по ним и шагайте в проход, потом налево и все время вперед по дорожке, пока не попадете в большое помещение. Прямо перед входом висит веревка, а справа находятся три кнопки и двери, которые они открывают. За дверьми вы найдете ману и здоровье, но что самое хорошее — за третьей дверью вас ждет драгоценный камень T'chekrik Heart Gem, который нужен, чтобы открыть гробницу. Теперь спуститесь во веревке. Идите в обыкновенную дверь. Шагайте по каменному туннелю до развилки — вам прямо. Пройдите через коридор с огненными пушками и сядьте в лифт-платформу.

Поднявшись, шагайте прямо к двери и нажмите перед ней кнопку. Спрыгните вниз и выйдите к знакомой развилке. Шагайте направо в открывшуюся дверь. Теперь налево и до конца. Затем в проход справа. Обойдите центральное сооружение и поднимитесь по ступенькам. Когда двери откроются, возьмите Spear of the Warrior и тут же приготовьтесь к нападению. Убив жуков, пройдитесь по кругу. В одном из помещений вы найдете кнопку в полу, нажмите ее и садитесь в лифт. Поднимитесь. Забейте жуков, что беснуются внизу, спрыгните. Вы уже были здесь, так что теперь вернитесь к гробнице.Встаньте около гробницы и используйте найденные вами предметы. Теперь пройдите в открывшуюся перед вами дверь и возьмите Warrior's Amulet. В яму прыгать не стоит (есть вероятность провалиться слишком далеко), только если вам уж очень нужно здоровье. Вернитесь на предыдущий уровень.

K'CHEKRIK HIVE 1

Сразу идите к тому месту, где требуется амулет. Применив его, посмотрите, что будет...

THE GAUNTLET

Этот уровень весь состоит из испытаний разной степени сложности. Некоторые из них покажутся вам пустяковыми, а над другими придется попотеть. В любом слу-

чае, только суперигрок сможет пройти уровень за раз. Так что сохраняйтесь после каждого успешного шага. Пройдите немного вперед и сверните на дорожку слева. Остановитесь и осмотрите то, по чему вы должны перейти поток лавы. Это горбатый мостик. Как только вы пройдете треть пути, он начнет разрушаться у вас под ногами. Единственный способ пройти его — очень быстро бежать.

Теперь идите налево и вниз. Когда спуститесь, обратите внимание на круг в полу. Если встать на него, острые ножи покромсают вас в клочья. Отойдите немного назад и, используя клавишу прыжка, сделайте сальто над этим местом. Теперь шагайте дальше и будьте готовы к нападению с трех сторон. Перебив живность, вы увидите в конце коридора точно такой же круг-ловушку. Перепрыгните через него и шагайте дальше.

Вас ждет следующее испытание: по островкам в полу вы должны перебраться на противоположную сторону к проходу. Некоторые островки безопасны, а на некоторые периодически опускаются огромные колонны (вы можете отличить их по пятнам грязи). Так вот на последних задерживаться нельзя ни секунды, их можно использовать только в качестве опоры при прыжке дальше. Когда будете прыгать на опасный островок, дождитесь полного подъема колонны. Если вы промахнетесь, то вернётесь к началу испытания, но если на вас опустится колонна, то начнете заново уровень. Пройдите по коридору прямо, обойдите центральное сооружение и поднимитесь на лифте-платформе. Отбейтесь от жуков и, используя большие валуны, разбросанные в лаве, заберитесь на узкий мостик, который идет по периметру помещения и держится на шести колоннах. Пройдитесь по мостику и нажмите кнопку. В стене откроется дверь и выползут ступеньки — шагайте туда.

Дойдя до прохода, посмотрите вниз на заостренные колья, а теперь налево, на кнопку. Пальните по ней из какого-нибудь оружия, чтобы включить вращающийся мостик. Сначала вы должны запрыгнуть на него, затем постараться удержаться на нем, а потом перепрыгнуть в проход напротив. После предыдущих испытаний это детские игрушки.

Пройдите вперед и снова поднимитесь на лифте. Шагайте в проход, дождитесь подвесной люльки и переберитесь с ее помощью на противоположную сторону.

Отдохнули, расслабились — теперь новая заморочка. Перед вами колодец. Встаньте спиной к двери и прыгните в него, очень быстро бегите вперед. Можете затормозить, когда услышите звук падающего моста.

Перед вами развилка, шагайте направо, затем сразу налево — в спину вам направлены острые колья. Постарайтесь не свалиться в яму сразу перед спуском, для этого держитесь левой стороны.

Теперь вы должны проскочить две вращающиеся булавы. Как это лучше сделать? Каждая булава уходит в свою стену, оставляя свободным небольшой проходик у противоположной стены. Чтобы пройти первую булаву, прижмитесь к правой стене — так она вас не заденет. Теперь дождитесь просвета между ними и ползите к левой стене. А тут уже несложно проскочить и вторую булаву (я все время передвигался ползком).

А вот и нож гигантской мясорубки. Постарайтесь пристроиться за одним из его лезвий так, чтобы следовать точно его движению. Как только окажетесь на противоположной стороне, быстро пройдите вперед. Но не свалитесь в лаву.

Теперь топайте по движущимся столбам, переходя (!) с низких на более высокие (в тот момент, когда высокие столбы находятся в низшей своей точке). Совершенно не обязательно скакать по всем пяти столбам, хватит и трех, чтобы приблизиться к платформе.

Спрыгните на нее, вожмитесь в стену и очень быстро бегите вперед. Платформа убирается в стену. Спрыгните с нее на безопасный участок, но не торопитесь сворачивать за угол. Здесь вас ждут три пресса разной конструкции. Подойдите вплотную к первому, дождитесь того момента, когда он будет в самой опасной точке (для данного пресса это момент, когда он опустился вниз), и сделайте шаг вперед. Аналогично поступите и с двумя другими: опасный момент — шаг вперед. Будете ждать, пока пресс встанет в безопасную позицию, не успеете пройти!

Снова поворот и вращающиеся палицы. Чтобы пройти первую, встаньте справа, дождитесь, когда она в нижнем положении проедет у вас перед носом, шагайте вперед. Затем встаньте к левой стене и аналогично пройдите вторую палицу.

Шагайте в проход и налево. Перед вами откроется круглая яма, прыгните в нее.

THE TRIAL PIT

Шагайте в дверь и пройдите насквозь комнату, держась правой стены. Выйдите и посмотрите, что будет. На этот раз вам предстоит сразиться с тупым, безоружным, но очень большим и зубастым монстром. Он не опасен, если выбрать правильную тактику. Прежде всего учтите, что если он вас зацепит или попробует на зубок, вы долго не проживете. Так что не давайте ему к себе приближаться вообще.

Самый лучший способ — войдя в дверь, вжаться в угол и оттуда, не двигаясь, расстреливать чудовище огненными шарами или стрелами (подойдет любое мощное оружие), пока оно не сдохнет. Все его попытки прорваться к вам будут бесплодными. А хорошая порция огня вообще не даст ему возможности сосредоточиться.

LAIR OF THE MOTHERS

Шагайте по коридорам все время вперед, открывая двери, пока не попадете в комнату с большой самкой-жуком. Сверните направо и допрыгайте по камням до веревки. Поднимитесь по ней, запрыгните на балкончик и шагайте к противоположному проходу. После коридора вы попадете еще в одно помещение со зловонной жижей внизу. Используйте выступы на стенах, чтобы попасть на противоположную сторону. Шагайте по коридору до конца, поднимитесь в горку и, выйдя из последней арки, сверните налево или направо и дойдите до противоположной стены. Перепрыгните ее и возьмите ключ. Вернитесь к самке и пройдите в дверь на другой стороне. Шагайте вперед. По красным трубам заберитесь на второй ярус и шагайте в проход и вперед по коридору. Обойдите большое сооружение с любой стороны, зайдите в него и возьмите идола (T'chekrik Idol). Тут набежит куча охранников, так что будьте начеку. Перед входом в это сооружение находятся два лифта-платформы, спуститесь с их помощью в хорошо знакомое вам помещение. Вернитесь к тому месту, где брали ключ, только теперь шагайте по коридору дальше. По пути вам попадется усечённая пирамидка, поставьте на неё идола, и вы попадете в апартаменты королевы жуков. Вам не нужно убивать эту красотку, только покажите ей свою силу, и она сама сдастся (это произойдет, когда закончится ее линия жизни). Главное — не попадать под белые лучи, которые она периодически испускает. Сами же стреляйте в нее стрелами или огнем, запустите заклинание Meteor Swarm, в общем, делайте все, чтобы как можно скорее сократить ее линию жизни. Если же вам нужно спрятаться, то будочка в центре комнаты вполне подойдет.

ШЕСТОЙ ЭПИЗОД: OGLE MINES

OGLE MINES 1

Идите прямо. Спуститесь по веревке и шагайте в проход. Аккуратно пройдите по деревянному мосту в шахту — если свалитесь вниз, считайте, что уровень надо начинать заново. Вы увидите маленьких Ogle'ов, которых нещадно эксплуатируют

здоровые мужики с плётками. Наведите тут порядок и зайдите в шахту. Сверните направо и запрыгните на скалу, где виднеется проход, вам туда. Пройдите до развилки и поверните направо. Спустившись, шагайте направо в проход. Он приведет вас к лифту-платформе. Нажмите рычаг и спуститесь на один уровень.

Пройдите вперед до развилки. Перед вами два моста. Один еле дышит, а второй уже разрушен. Шагайте вперед по тому, что пока цел. Зайдите в ворота. Проход приведет вас к лифту-платформе. Спуститесь на нем. Зайдите в шахту и посмотрите налево. Под мостом вы увидите небольшой проходик, закатитесь в него. Пройдите направо и доломайте опору трубы. Когда она упадет, поднимитесь по трубе на второй ярус этого помещения и шагайте в проход. Идите направо и в проход. Перед собой вы увидите обломки колонн и всякий строительный мусор. Заберитесь по нему на второй ярус этого помещения и шагайте направо в деревянную будку, где надо дёрнить за рубильник. Спуститесь и вернитесь немного назад. Вы увидите открывшийся проход, шагайте в него. Здесь в комнате лежит колесо от вагонетки, возьмите его и вернитесь к развилке на мосту.

Перепрыгните через разрушенный мост и пройдите немного вперед ко второму отрезку рельс. Почините плоскую вагонетку (приделайте колесо), и в путь.

OGLE MINES 2

Шагайте прямо и в конце спрыгните вниз. Отыщите небольшой проход в скале, слева от двери, и зайдите в него. Аккуратно пройдите мост и шагайте направо до упора, пока перед вами не распахнутся дверцы. Зайдите и дерните рычаг. Вернитесь немного назад и шагайте в открывшуюся дверь. Поверните вентиль на трубе слева от входа и шагайте по рельсам.

Спуститесь вниз и топайте в проход налево. Вы выйдете к озеру лавы. На противоположной стороне виднеются два прохода. Вам нужно попасть с помощью островка в центре озера в пещеру, что находится справа. (Если вы подниметесь по цепи, найдете источник Mana Shrine, оружие и броню.) Попав в пещеру, возьмите кусок необработанной руды (Unrefined Ore). Вернитесь к тому месту, куда вы спрыгнули, чтобы прийти сюда. Шагайте по рельсам, пока не попадете в помещение Refinery. Положите кусок руды в лоток машины и подождите, пока та его не обработает. Зайдите с другой стороны машины и возьмите обработанный кусок руды (Refined Ore). Идите в проход и шагайте вперед по мосту, держась правее. В конце моста нажмите на рубильник и поднимитесь на лифте-платформе. Шагайте в проход, затем в следующую дверь. Справа от входа находится механизм канатной дороги. Примените обработанную руду, чтобы починить его. Дерните рубильник и отправляйтесь в люльке на другую сторону. Шагайте вперед. Справа вы увидите ворота, освещенные двумя факелами, зайдите в них. Сядьте в большой лифт-платформу слева от входа и нажмите кнопку.

MORCALAVIN'S DUNGEON

Шагайте все время вперед, держась левой стены (никуда не прыгайте и не лезьте), пока не дойдете до огромного лифта-платформы. Поднимитесь на нем и шагайте направо в тупик до самого конца, вас поднимет лифт-платформа.

Поднявшись, пройдите по коридору в комнату и сверните в глубокую нишу справа. В конце находится лифт-платформа, поднимитесь на нем. Шагайте к противоположной стене. Дерните рубильник и идите в открывшийся проход (для этого вернитесь вниз в комнату). Вас сразу постараются поджарить, так что проскочите коридор поскорей. Шагайте прямо до большого помещения с решеткой в полу. Напротив входа вы увидите нишу, где находится лифт-платформа. Поднимитесь на второй ярус этого помещения. Отыщите на стене кнопку и нажмите ее.

Когда клетка начнет опускаться, запрыгните на ее крышу и дождитесь, когда она снова поднимется вверх. Перепрыгните с нее на пол верхнего этажа. Поднимитесь по каменной лестнице и нажмите два рубильника. Спуститесь в помещение с решеткой в полу. На выходе из нее сверните налево и зайдите в открывшуюся камеру. Поговорив с умирающим, возьмите ключ и ползите в разломанную стену камеры.

Попав в соседнее помещение, сразу сверните налево, дойдите до конца и по выступающим частям стены заберитесь на центральное возвышение. Идите по нему вперед.

Для того чтобы успешно преодолеть препятствия в виде поднимающихся и опускающихся колонн, быстро проходите вперед до упора каждый раз, как колонна перед вами начнет подниматься. Пройдя колонны, не свалитесь вниз с узкого мостика, иначе все придется повторить еще раз.

Шагайте в ворота и вперед, пока не отправитесь на следующий уровень.

СЕДЬМОЙ ЭПИЗОД: CLOUD FORTRESS

CLOUD FORTRESS

Шагайте в проход в виде короны. Поднимитесь по лестнице и идите вперед до большой двери. Зайдя, поднимитесь по большим каменным ступеням. Вы у ворот Cloud Fortress. Зайдите и шагайте все время вперед. Заблудиться здесь невозможно. Просто идите по коридорам, проходя из двери в дверь, никуда не прыгая, и вы окажетесь перед большими воротами. Откройте их ключом, взятым у заключенного, и — вперед.

MORCALAVIN'S INNER SANCTUM

Идите в ворота и в проход налево. Поднимитесь по лестнице. Как только она закончится, зайдите в проход справа. Посмотрев мультик, шагайте по коридору дальше. Имейте в виду, что в конце, перед дверью, вас ждет засада.

Войдя, печально посмотрите на мерцающий слева проход, закрытый магическим полем, и шагайте в дверь прямо.

CLOUD FORTRESS LABS

Шагайте в проход налево. Спуститесь вниз, пройдите мимо двери справа в небольшую комнатку. Включите рубильник в центре комнатки и шагайте вперед к подъемнику. Поднявшись, выпрыгните наверх. Найдите на стене кнопку и нажмите ее. Спуститесь обратно и шагайте в дверь.

Идите до большого помещения с каменным столом в центре, сверните налево и в проход. Топайте вперед до комнаты, где по стенам расставлены колбы с различными организмами. Пройдите в соседнюю комнату и дерните рубильник.

Вернитесь в комнату со столом и шагайте в открывшийся проход. Дойдя до развилки, сверните направо и идите прямо к большому механизму. У стены, слева, есть небольшой проходик и наклонная узкая труба, спуститесь по ней в комнату. Шагайте в проход.

По пути обратите внимание на печь слева. В центре печи находится нужная вам кнопка, только прежде чем лезть туда, нужно отключить огонь. Поднимитесь на лифте-платформе и шагайте в проход. Поднимитесь по лестнице и дерните рубильник. Вернитесь к кнопке, что в печи, и нажмите ее.

В этом же помещении отыщите лифт-платформу и поднимитесь на нем в знакомое вам место. Вернитесь к развилке. Теперь ваш путь лежит вверх по лестнице. Прямо напротив входа, на механизме, вы увидите рубильник. Дёрните его и нажмите кнопку, которая откроется рядом. Вернитесь в начало уровня и шагайте в CLOUD FORTRESS.

CLOUD FORTRESS

Идите прямо в дверь, затем по коридору до конца. Выйдя на улицу, сверните в соседнюю дверь. Шагайте вперед по коридору, проходя из двери в дверь, пока не попадете на следующий уровень.

CLOUD LIVING QUARTERS

Шагайте прямо, затем налево и через зал. Дойдя до развилки, сверните налево. Зайдите в дверь и шагайте вперед в маленькую комнатку со столом в центре. Отыщите справа от стола дверь и шагайте в нее. Спуститесь по лестнице в подвал и сверните налево. Идите вперед, держась левой стены, чтобы не пропустить глубокую нишу, в конце которой есть лифт-платформа. Поднимитесь на нем в комнатку с ящиками. Нажмите рубильник на стене справа и шагайте через открывшуюся здесь дверь в комнату со столом. Нажмите кнопку и вернитесь к развилке. Пройдите вперед и спрыгните в пролом. Перед вами лестница и проход. Начните с прохода. Идите в него и поднимитесь по всем лестницам до самого конца. Перейдите на другую сторону и возьмите ключ. Имейте в виду — если вы спрыгнете здесь вниз, то вернетесь в зал, который пересекали в начале уровня. Теперь вернитесь к лестнице у пролома и поднимитесь по ней, зайдите в дверь и сразу сверните в темный проход налево. Поднимитесь по лестнице и на развилке сверните направо. Вы увидите лифт-платформу, поднимитесь на нем и шагайте вперед мимо книжных полок. Поднимитесь по лестнице до конца и нажмите кнопку. Теперь спуститесь немного вниз и шагайте прямо в проход. Снова поднимитесь по лестнице и в библиотеке заберитесь на центральную полку. С нее хорошо виден рубильник (особенно, если вы воспользовались источником Light of the Seraph Shrine, который находится здесь же). Включив рубильник, идите в открывшийся проход. Спуститесь по лестнице и идите направо в зал. Прямо перед собой вы увидите лифт-платформу, поднимитесь на нем и нажмите кнопку, чтобы отключить шестую книгу. Вернитесь на уровень CLOUD FORTRESS, а оттуда в MORCALAVIN'S INNER SANCTUM.

MORCALAVIN'S INNER SANCTUM

Идите к закрытому ранее магическим полем проходу. Зайдя, подкрепитесь у всех трех источников. Дерните оба рубильника и встаньте на появившийся из пола круг. Вы телепортировались в логово Моркалавина. Убить его невозможно. Но каждый раз, когда он временно умирает, открывается защитное поле на постаменте в центре комнаты, на котором находятся магические книги. Что вам нужно сделать? Первый раз, когда вы «убьете» Моркалавина, у него появится линия жизни. Палите в него, уворачиваясь от его ударов, пока не увидите, что жить ему осталось мало. Включайте огненные стрелы (5), стрельните в него и приблизьтесь к защитному полю, но не суйтесь в него, иначе вас здорово откинет назад. Остаточные явления от выстрела — огненный дождь и молнии — добьют Моркалавина без вашей помощи и поле на секунду откроется. Шагайте напрямик к его книге, она находится прямо напротив дорожки и от нее идет луч к центральному столбу света (кстати, можете пройти прямо через него). Кладите свою книгу на него и смотрите финальный мультик. Несколько советов. Первое — не подходите к Моркалавину близко, своим посохом он пускает мощную магическую волну, сбивающую с ног и отнимающую жизнь. Второе — берегите огненные стрелы. Третье — не стойте на дорожке, ведущей к книгам, когда Моркалавин силен и полон жизни. Он может вас с нее сбить в пропасть, где вы и погибнете. Ну и, конечно, не забывайте проверять источник — время от времени он пополняется. Удачи!

Александр Лещинский

MAGIC & MAYHEM

РАЗРАБОТЧИК Mythos Games
ИЗДАТЕЛЬ Virgin Interactive
ВЫХОД декабрь 1998 г.
ЖАНР стратегия + RPG
ТРЕБОВАНИЯ P-133, 16Mb, SVGA

ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆
ЗВУК ★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ 9.6

Очень приятная смесь популярных жанров

Трудно определить, к какому точно жанру относится Magic & Mayhem: стратегия ли это или ролевая игра? С одной стороны, налицо все признаки RPG: богатая сюжетная линия с множеством диалогов в характерной фэнтезийной среде + повышение характеристик персонажа по ходу игры. С другой стороны, игра явно не дотягивает до «полновесной типичной» RPG: понятие «команды» почти отсутствует, NPC тоже почти не встречаются, а характеристики повышаются только у главного героя и сведены они к минимуму. Пресловутые experience points начисляются только за особо крупные действия, предусмотренные сценарием (вроде убийства злого мага или находки артефакта). Разворачивающиеся битвы — чистейшей воды стратегия в реальном времени. Вплетены в игру и явно аркадные элементы в виде разбросанных повсюду бонусов, с помощью которых можно поправить здоровье или запастись маной.

Так что любителям «крутых» RPG типа сериала Might & Magic игра может показаться слишком поверхностной, но она, безусловно, порадует своей нестандартностью любителей стратегий в реальном времени. Здесь остается только согласиться с журналом Ultimate PC, назвавшем Magic & Mayhem «глотком свежего воздуха для жанра стратегий в реальном времени».

Ну а теперь подробнее о самой игре. Сюжет. Вы выступаете в роли начинающего мага Корнелиуса, который отправился на поиски своего внезапно исчезнувшего дяди Лукана. По ходу дела вы побываете последовательно в трех мирах (кельтском, греческом и средневековом) и пройдете в общей сложности 36 миссий. Сюжет игры откровенно линейный, но изобилует всяческими хитростями и ловушками (достаточно простыми, впрочем). Так, если не отыщете где-то какой-то магический предмет, то во всех следующих миссиях можете лишиться весьма ценных заклинаний.

Игровая механика. Это, пожалуй, главный «козырь» разработчиков. Такого еще не было нигде. Дело в том, что всю свою армию вы нигде не нанимаете, не «тренируете», а просто... созываете нужных вам существ с помощью магических заклинаний. (На все заклинания расходуется мана. Постоянный источник маны — специальные Магические Круги, которые надо захватывать.) Доступ к новым заклинаниям вам дают специальные магические предметы, которые надо находить в ходе миссий. Каждый предмет открывает доступ сразу к трем заклинаниям, при-

чем одновременно вы можете использовать только одно из них (вы сами определяете, какие именно заклинания вы возьмете в следующую миссию перед ее началом).

Разнообразие. Этого добра хватает. 21 вид разных существ типа троллей, скелетов, призраков, вампиров, драконов, эльфов, единорогов, кентавров, рыцарей, крокодилов и т. п., добрая половина которых обладает характерными особенностями (так, например, у василисков ядовитый укус, а фениксы сами не горят, зато, погибая, взрываются, поражая огнем большие площади). Разумеется, не забыты и «обычные» заклинания типа молний, торнадо, невидимости, лечения, телепортации и пр. — их всего 42. Цели миссий тоже самые разные (приятно отметить, что вы встретитесь и с персонажами греческой мифологии, и с рыцарями Круглого Стола), причем ни в одной из них нет задания «убей их всех». В каждой миссии достаточно расправиться только с главным злым магом, после чего, как правило, открывается доступ в Портал — такой вот оригинальный переход к следующей миссии.

Графика. Великолепная, хотя и спрайтовая. Все сказочные существа смотрятся очень красиво в изометрической проекции. Хорошая анимация. Много спецэффектов. Местность интерактивна: можно сжечь все, что горит (включая деревянные постройки). А вот музыка явно подкачала: однообразные мелодии «вязнут» в ушах как заезженная пластинка. Зато хоть звуковые эффекты реализованы на «отлично» и помогают ориентироваться в ситуации.

Multiplayer. Многопользовательская игра получается очень необычной. Дело в том, что невозможно взять сразу все заклинания, так что каждый игрок составляет свой уникальный набор, больше всего подходящий его стилю игры.

ОДИН В ПОЛЕ – ВОИН!

Главный персонаж игры — начинающий маг Корнелиус. Это он постепенно набирается опыта и переходит из миссии в миссию. Основное оружие Корнелиуса — знание магических заклинаний, с помощью которых можно призывать (кастовать) разные существа в свою армию и делать многое другое (например, лечить, бить молниями, вызывать огненный шторм, телепортироваться, становиться невидимкой, насылать торнадо и пр.). Все эти существа «одноразовые», то есть в следующую миссию не переходят. Зато в ходе одной миссии существа могут набираться опыта (за число нанесенных ударов, а не число убиенных тварей), становиться ветеранами (на это указывает «нимб» над головой) и даже достигать ранга короля (корона над головой). Кроме того, в большинстве миссий у вас будут союзники. Все они, кроме рыцаря Ланселота, действуют совершенно самостоятельно (Ланселотом надо управлять как обычным юнитом). Этих союзников надо оберегать, так как смерть любого из них (как и самого Корнелиуса) будет означать автоматический проигрыш миссии. На союзников (и их армии) можно бросать усиливающие магические заклинания (например, лечить с помощью Cure). То же самое союзники могут делать по отношению к вам, если, конечно, знают магию. Вы видите все, что видят ваши союзники и их юниты.

Очки опыта (experience points) начисляются только за особые действия и никак не зависят от того, насколько грандиозную бойню вы устроите, или от того, как долго вы будете сражаться. Все эти особые действия заранее предусмотрены в сценарии. Как правило, experience вы получаете за убийство одного или нескольких злых магов и за нахождение особых магических предметов (magic items), которые дают вам доступ к новым заклинаниям. (Магические предметы либо вываливаются из убиенных магов, либо где-то спрятаны.) После этого открывается Портал, нырнув в который, вы переходите к следующей миссии.

МАГИЯ

На каждое заклинание расходуется определенное количество маны. Постоянные источники маны — это так называемые Магические Круги (Places of Power). Чтобы вы завладели Магическим Кругом, надо, чтобы сам Корнелиус либо любое вызванное им существо встало на Круг. Так что Магические Круги — это стратегически важные места на карте. Чем больше у вас Кругов, тем быстрее копится у вас мана и тем меньше ее будет у противника.

Количество и вид магических заклинаний определяется количеством и видом магических предметов (не путать их с артефактами!) в сумке Корнелиуса. Как уже было сказано, оные магические предметы можно только подобрать в ходе прохождения миссии (в каждой миссии может попасться не более одного предмета). Но это еще не все, и в этом кроется пикантная специфика Magic & Mayhem: магические предметы надо помещать в специальные талисманы, кои бывают трех видов: Chaos (красный), Neutral (зеленый) и Law (синий). «Покупать» талисманы можно между миссиями на experience points. Тем, в какой талисман вы засунете тот или иной магический предмет, будет определяться набор используемых вами заклинаний. Например, если магический предмет Brimstone вы поместите в красный талисман, то получите в свое распоряжение заклинание Raise Dead, если в зеленый, то Fireball, в синий — Cure.

Таким образом, одновременно вы можете иметь только треть из доступных вам заклинаний, причем набор этих заклинаний вы должны определить еще до миссии (в ходе самой миссии нельзя «перетасовывать» предметы). Кроме того, ряд заклинаний вы не можете иметь одновременно, если они получаются с помощью одного и того же предмета. Так что выбирайте, что вам больше по душе: к примеру, Raise Dead, Fireball или Cure.

Кроме того, в игре встречаются бонусы, разбросанные по всей карте (чем выше уровень сложности игры, тем меньше бонусов). Собирать эти бонусы можете как вы сами, так и ваши союзники и противники (так что не зевайте!). Бонусы бывают четырех видов: mana sprites, всевозможное продовольствие (хлеб, вино, рыба, яблоки, пироги), магические статуэтки и артефакты (артефакты попадаются очень редко, и за них, как правило, даются experience points). С продовольствием все ясно: оно служит для восстановления здоровья, причем собирать его и использовать могут не только основные персонажи, но и вызванные ими существа. Mana sprites — это «разовые» источники маны; собирать mana sprites могут только маги. Магические статуэтки служат для вызова соответствующих существ без расходования маны. Например, если вы щелкнете левой кнопкой мыши по статуэтке эльфа (находящейся в вашем инвентаре), то появится эльф, а запасы вашей маны при этом не уменьшатся. С помощью артефактов можно творить прочие заклинания (типа увеличения скорости, невидимости, переманивания врага на свою сторону и т. п.). Каждый артефакт можно использовать три раза (для этого щелкните по нему левой кнопкой мыши), и мана при этом не используется. В заключение заметим, что статуэтки и артефакты переходят из миссии в миссию, тогда как продовольствие и mana sprites — нет.

МЕЖДУ МИССИЯМИ

Тратить experience points на увеличение характеристик Корнелиуса можно только между миссиями. В первую очередь обращайте свое внимание на то, сколько у вас магических предметов и как вы хотите их использовать (будет досадно, если ка-

кой-то сильный предмет вы не сможете использовать из-за нехватки талисмана). Так что в первую очередь рекомендуется прикупать талисманы.

Затем пускайте experients points на увеличение максимального запаса маны. Во-первых, вы просто не сможете использовать какое-то сильное заклинание, если оно стоит дороже, чем весь имеющийся у вас запас маны. Во-вторых, вы почувствуете, что маны никогда не бывает слишком много, и лишняя порция её буквально ценится на вес золота.

Здоровье (health) не так уж критично: ведь чем искуснее вы играете, тем меньше будете терять здоровья. Тем не менее, рекомендуется постепенно довести этот показатель до 400 – 450 ед..

Количество существ, которых вы можете иметь одновременно (control lomit), практически не сказывается в ходе всех миссий. Достаточно быстренько довести этот показатель до 20 – 22 и больше не вспоминать о нем.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

НЕОБХОДИМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Это во многом вопрос вкуса — какая тактика игры вам больше нравится. Однако есть ряд миссий, пройти которые (или набрать максимум experience) невозможно или очень сложно без некоторых заклинаний. Перед прохождением миссий эти заклинания мы будем выделять **полужирным**. Кроме того, там же мы будем приводить перечень рекомендуемых (на наш вкус) заклинаний. Если же не хотите портить себе игру чрезмерным количеством подсказок, то все же почитайте книгу Grimoire, дающую описание той области, куда вы попадете в следующую миссию. Например, если вы пойдете в болотистую местность, то там почти наверняка столкнетесь с разной нечистью, так что подбирайте наиболее эффективные заклинания для борьбы с undead.

Рекомендуется всегда иметь заклинание Cure, чтобы иметь возможность лечить Корнелиуса и его союзников (напоминаем, что их смерть означает автоматический проигрыш миссии). Во многих ситуациях полезно заклинание Haste, позволяющее Корнелиусу догнать неприятельского мага или убежать от преследования. Ornitopter дает Корнелиусу гораздо большую свободу передвижения. С помощью этого заклинания можно также сажать своих стрелков на крыши зданий, откуда они будут поливать неприятеля, который не в состоянии до них добраться.

Лучше всего всегда брать с собой заклинания Levitate или Ornitopter. Дело в том, что кое-какие «элементы географии» в каждой миссии генерируются случайным образом. Если, к примеру, в миссии предусмотрены реки, то эти реки могут так расположиться, что с самого начала игры вы окажетесь на отдельном острове, откуда невозможно выбраться без помощи названных выше заклинаний. Впрочем, это не проблема: если вдруг окажетесь в такой ситуации, то можно просто перезапустить миссию, и вам почти наверняка повезет с новой картой.

Вообще, достаточно иметь не более 3 – 4 заклинаний, вызывающих существ. Среди них полезно иметь стреляющих и «тяжелобронированных», обеспечивающих защиту стрелков. Из тех стрелков, что доступны вам в самом начале игры (Elf, Redcap, Brownie), предпочтительнее эльф как самый быстрый и самый сообразительный. Эльфы грамотнее всего действуют на поле боя: избегают рукопашных схваток и умело маневрируют, чему способствует их довольно большая скорость. Затем вам станет доступен кентавр — очень сильный воин не только по части метания копья, но и в ближнем бою. В качестве защитников подойдут крокодилы и трол-

ли. Единорог же вообще является универсальным солдатом: достаточно сильная и самая быстрая фигура из всех нелетающих существ. К тому же единорог очень успешно борется с нечистью: сила его удара даже увеличивается в драках с undead. Отметим еще грифа как мощную летающую тварь (по характеристикам близок к дракону, а «стоит» почти вдвое дешевле).

Обратите особое внимание на василиска (Basilisk). Сама по себе эта тварь весьма хрупкая, зато её укус ядовит. Любое укушенное василиском существо (включая мага) начинает медленно, но верно терять здоровье, если его не подлечить с помощью Cure. Василиск очень эффективен в тех миссиях, где маги-противники не обладают Cure.

МАГИЧЕСКИЕ КРУГИ

Как правило, любая миссия начинается с разведки местности и захвата Магических Кругов. На этом этапе игры вам очень помогут летучие мыши — дешевые и шустрые твари. Но любая мышь, разумеется, долго не продержится, обороняя Круг. Поэтому подтягивайте к Кругам более серьезные силы. (Так, например, на уровне сложности Initiate, как правило, достаточно на каждом Круге иметь одного единорога и трех кентавров.) В особо сложных или затяжных миссиях рекомендуется также ставить рядом Guardian, Pestilence или Fountain of Life.

Если Круг уже захвачен противником, то проще всего «снять» вражеское существо оттуда с помощью заклинания Levitate и тут же поставить в Круг свое. Другой способ — использовать комбинацию Gorgon Stare + Lightning: первое заклинание обратит противника в камень, а второе разобьет этот камень (на магов не действует). Только эта комбинация достаточно дорогая в смысле расхода маны, так что целесообразнее применять ее против действительно мощных тварей (кстати, это самый дешевый и быстрый способ расправиться с монстрами типа драконов или чемпионов). Если врагов вокруг Круга много, то можно сначала наложить на Корнелиуса Earthbind, а затем использовать Торнадо (тогда сам Корнелиус не взлетит вместе со всеми). Способ подешевле: сначала измотать врага с помощью Gooey Blob. (Киньте парочку, затем то же самое сделайте на втором Круге и вернитесь к первому.) Если вокруг вражеских Кругов стоят Pestilence, Guardian или Fountain of Life, то сначала уничтожьте эти сооружения с помощью Lightning, Chain Lightning, Meteor Shower, Storm или Apocalypse. Только учтите, что все заклинания, кроме последнего, «сваливаются с неба», так что не могут поразить цели, находящиеся под каменной крышей (деревянную можно сначала сжечь).

ПОЕДИНОК С МАГОМ

Проблема в том, что вражеский маг тут же убегает, как только «запахнет жареным». Можно преграждать ему дорогу с помощью Tangle Vine или останавливать его на время с помощью Gorgon Stare и Levitate. Замедлить его движение можно с помощью Sloth. Если вокруг него много защитников, то применяйте Lure — убьете двух зайцев: его же подданные на время обернутся против него и тем самым не дадут ему далеко уйти.

Но самый лучший способ следующий: бросьте на вражеского мага Gorgon Stare. Пока он никуда не убежал, бросайте к его ногам парочку Gooey Blob. Теперь маг надолго завяз и тем самым стал неподвижной мишенью. Бейте его молниями — теперь уж не промахнетесь. Если у вас достаточно маны, сразу же выпустите подряд 5–6 молний: редко какой маг может перенести такой массированный удар (даже если у него есть чем подлечиться, то он просто не успеет это сделать).

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Нет смысла приводить подробные характеристики всех существ — все это вы найдете в книге Grimoire. Перечислим только их особенности.

Basilisk обладает ядовитым укусом. Укушенное существо начинает медленно, но верно терять здоровье, пока его не вылечат с помощью заклинания Cure. Укушенное существо покрывается зелеными пятнами.

Bat — летучая мышь, способна проникать сквозь самые узкие проемы, куда не пролезет никакое другое существо.

Champion of Chaos насылает заразу на атакуемое им существо. Зараженное существо начинает медленно, но верно терять здоровье, пока его не вылечат с помощью заклинания Cure. Зараженное существо отмечается роем мух.

Champion of Law «замораживает» на время противника своим взглядом.

Crocodile — крокодил, ему не страшны водные преграды.

Dragon — дракон, поражает врага также своим огненным дыханием.

Hellhound «замораживает» на время противника своим взглядом. После смерти «взрывается», нанося небольшой урон на некотором расстоянии вокруг себя.

Knight — рыцарь, борется лучше всего против драконов (за один удар наносит дракону больший урон, чем любому другому существу).

Spying Eye видит невидимых существ.

Phoenix — феникс, сам не горит, но взрывается, погибая, и поджигает большую площадь.

Troll — тролль, восстанавливает 25 % здоровья, погружая голову в труп убиенного им существа.

Unicorn — единорог, борется сильнее против любой нечисти (за один удар наносит undead больший урон, чем любому другому существу).

Vampire — вампир, восстанавливает свое здоровье, нанося удары противнику. При перелетах превращается в летучую мышь. Это одновременно сильная и слабая сторона вампира. Сильная — так можно сбить с толку противника; слабая — в полете вампир столь же уязвим, как и летучая мышь.

Wraith — призрак, невидим до тех пор, пока сам не вступает в сражение. На него не действует огонь.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Ниже дается прохождение всех 36 миссий. Все миссии проходились на самом легком уровне сложности (Initiate). Уровень сложности может влиять лишь на тактику действий (меньше бонусов, больше противников), но не на стратегию игры (все задания и начисляемые за них очки остаются теми же самыми).

AVALON

1. THE FOREST OF PAIN

Это, по сути, тренировочная миссия. Ворон Гермес (Hermes) обучит вас основным навыкам игры. Просто следуйте его инструкциям.

Вызовите зомби и поставьте его на Магический Круг (Place of Power). Вызовите брауни в то место, где находится яблоко. Съешьте яблоко. Вызовите трех зомби и атакуйте ими «красную шапочку», стоящую на мосту. Пусть Корнелиус следует за ними. Вскоре вы наткнетесь на Камулоса (Camulos) — злого волшебника, стоящего на Магическом Круге. Но прежде чем разбираться с Камулосом, поговорите с ним

(для этого надо подвести поближе Корнелиуса). Вы узнаете, что идете по верному пути в поисках своего дяди — волшебника Лукана (Lucan), и получите за это 10 exp. Далее можно сотворить еще парочку зомби и/или брауни и атаковать Камулоса. Как только со злым волшебником будет покончено, вы получите еще 40 exp. На месте гибели Камулоса возникнет Портал. Введите Корнелиуса в Портал — и миссия пройдена.

Experience: 10+40=50.

2. THE PLAINS OF GREENHENGE

Holly+Law=Elf

Следуя советам Гермеса, подберите две порции маны (mana sprites). Идя дальше по дорожке, вы наткнетесь на единорога Регуса (Regus), который скажет, что не знает вашего дядю, но посоветует обратиться к Йорику (Yeorick) из Fiddlres Green. За разговор вы получите 10 exp. Используя обе mana sprites, вызовите семерых эльфов. Прикажите им атаковать двух скелетов, охраняющих Магический Круг (который находится во дворике чуть выше вас). Когда скелеты будут убиты, обыщите хижины. Вы найдете хлеб и вино, с помощью которых сможете подлечить раненых. Только не вставайте на Магический Круг — это ловушка: по всему дворику сразу же начнут бить молнии. Вскоре явится (если уже не подвалил) Камулос. Все те же эльфы без проблем разделаются с ним, и вы получите 60 exp. Камулос уронит магический предмет — Tincal. Подобрав его, вы получите еще 40 exp. Возле второго Магического Круга образуется Портал. Перебив немногочисленную стражу, введите Корнелиуса в Портал.

Experience: 10+60+40=110.

Следуя совету единорога, направляемся в...

3. FIDDLERS GREEN

Holly+Law=Elf

Brinstone+Law=Cure

Вас атакуют две «красные шапочки». Вызовите троих эльфов и нацельте их на одного из Redcup'ов. Пусть тем временем Корнелиус подберет две порции mana sprite и вызовет еще шестерых эльфов. Вдевятером они быстро расправятся с «красными шапочками». Пусть затем они подкрепятся, подобрав хлеб и рыбу в ближайших хижинах. Идите в таверну и поговорите с Йориком. Йорик расскажет, как они знатно попировали с вашим дядей. Но, к сожалению, дядя Лукан отбыл на рассвете, оставив Йорику магический предмет Vial of Clover. Йорик откажется дать вам этот предмет под тем предлогом, что забыл, куда его засунул. Вместо этого он даст вам талисман Syrinx Pipe, за что вы получите 10 exp. Как всегда, вас выручит Гермес. Он покажет, что Clover спрятан в одном из сундуков, находящихся на острове. Но прежде чем отправиться туда, «застолбите» Магический Круг, который вы найдете сразу при выходе из таверны (немного ниже, по направлению к острову). Второй Магический Круг вы займете на самом бревенчатом острове. Как только вы стащите Clover (за что получите 30 exp.), Йорик станет вашим злейшим врагом. Ничего не попишешь — придется его убить. Для этого непрерывно «штампуйте» эльфов и бросайте их в атаку на Йорика. Используйте также Syrinx Pipes, чтобы переманивать вражеских фавнов на свою сторону, как только те будут близко подбираться к Корнелиусу. В случае необходимости подлечивайте Корнелиуса (заклинание Cure). Как только покончите с Йориком, получите 60 exp. и доступ к Порталу.

Experience: 10+30+60=100.

4. THE VILLAGE OF TOSEPH OF ARIMATEA

Clover+Law=Unicorn
Brimstone+Law=Cure
Mandrake+Neutral=Bat
Tincal+Neutral=Magic Sphere
Союзники: Twigkindle

Первым делом вам надо заключить союз с королем народа брауни. Поэтому сразу же выбирайтесь из деревни, не обращая внимания на «цепляющихся» зомби. Путь один — идти надо вверх, где вы наткнетесь на часовых брауни. Ни в коем случае не атакуйте их и продолжайте идти дальше. Тогда король Twigkindle распознает в вас союзника и сообщит, что его народ почти окончательно поработил злой маг Lutheron. Вы заключите боевой союз с брауни, за что получите 10 exp. Этот союз означает, что вы будете видеть все, что видят брауни, и ни в коем случае не должны допустить гибели их короля (иначе автоматически проиграете миссию).

Вызовите двух летучих мышей. Пусть одна из них «застолбит» Магический Круг, находящийся в поселке брауни, а вторая попытается занять второй Круг, на который укажет Гермес. Вызовете также единорога — пусть он разберется с зомби, которые приплелись вслед за Корнелиусом. Пусть тем временем Корнелиус подберет талисман Campaniform Bell, который сыщется в сундуке той хижины, которая находится чуть выше Магического Круга в лагере брауни (за это вы получите 10 exp.).

Теперь ваше дело — вызывать единорогов, как только скопится достаточное количество маны. Вы успеете вызвать как минимум трех, прежде чем подвалит Lutheron со своей свитой. В принципе, трех единорогов должно хватить, чтобы расправиться с противником, так как единороги особенно сильны против нечисти. Если попадете в затруднительное положение, используйте талисман Campaniform Bell, который на некоторое время «замораживает» всех undead. Следите также, чтобы не погиб ни Корнелиус, ни Twigkindle, вовремя подлечивая их. За расправу над Lutheron'ом вы получите 40 exp, а за убийство его верного пса Urfang'а — еще 10.

Откроется Портал, но вам еще рано туда идти, лучше сначала заработайте оставшиеся 10 exp. Для этого пусть Корнелиус подберет свиток, валяющийся на полу той хижины, где находится второй Магический Круг. В свитке будет написано, что для вызова духов рыцарей Грааля (Grail Knights), надо принести в жертву любую тварь на священном алтаре (алтарь находится тут же). Проще всего поступить так: вызовите летучую мышь и убейте ее парочкой Magic Sphere. Тогда разверзнутся могилы на соседнем кладбище, и к вам на подмогу явится целая армия скелетов. Сами понимаете, сейчас они вам ни к чему (но очень даже могут пригодиться, если вы играете на более высоком уровне сложности), зато лишние 10 exp. вам точно не помешают.

Experience: 10+10+10+40+10=80.

Следуя совету короля брауни, идем на встречу с рыцарем Персивалем (Percival) в...

5. APPLE TREE ORCHARD

Holly+Law=Elf
Clover+Chaos=Sceleton
Brimstone+Law=Cure
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Percival

Ну вот, коварный Lutheron уготовил вам ловушку! Впрочем, выбраться из нее очень просто. Видите на полу левее Корнелиуса какой-то странный символ, напоми-

нающий витую ватрушку? Это и есть ключ, который надо активизировать. Для этого бросьте на ключ заклинание Bat (как самое дешевое заклинание, вызывающее существ). Вы получите 10 exp. и выберетесь из «бассейна». Однако радоваться еще рано, так как дом заперт снаружи и, стало быть, Корнелиус не может выбраться из него самостоятельно. Ему мог бы помочь в этом рыцарь Персиваль, но он и сам сидит взаперти.

Выход из этой ситуации тоже простой. Пусть Корнелиус подойдет к окну (в левом верхнем углу избушки) и истратит всю свою ману, вызывая эльфов и скелетов (но бросая заклинания за окно, а не в дом!). Получится небольшая армия примерно из парочки эльфов и парочки скелетов. Ведите эту армию к той хижине, где заперт Персиваль (ее вам укажет Гермес). Чтобы вызволить Персиваля, достаточно комунибудь наступить на такой же ключ-ватрушку возле хижины (получите 20 exp.). То есть достаточно одного существа. Мини-армия же понадобилась для того, чтобы «застолбитъ» Магический Круг, находящейся возле этой же хижины (и на низшем уровне сложности игры вы отстоите этот Круг без проблем).

Персиваль направится к избушке Корнелиуса и освободит его. Идите с ним вдвоем ко второму Магическому Кругу (по пути собирайте mana sprites и отдавайте их Персивалю, так как его запас маны больше никак не восполняется). Возле Круга «наштампуйте» еще одну армию эльфов и скелетов, отбейте Круг и займите его.

После этого вы сможете очень легко расправиться с Lutheron'ом, у которого не останется ни одного источника маны (вы его и припрете около одного из Магических Кругов). За убийство Lutheron'а вы получите 50 exp. Но не спешите искать Портал. Поговорите с Персивалем. Он расскажет, что вашего дядю сегодня на рассвете увезли в темницу Joyous Garde. Сам же Персиваль ищет священный кубок Грааля, который был украден злым волшебником по имени Дагда (Dagda). Персиваль предложит вам продолжить ваше боевое сотрудничество. Следуйте за Персивалем в Портал.

P. S. Не забывайте, что в этой миссии Персиваль — ваш союзник, следовательно, его гибель будет означать автоматический проигрыш миссии.

Experience: 10+20+50=80.

6. THE MISTY MARSHES

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Mandrake+Neutral=Bat
Clover+Chaos=Skeleton
Союзники: Percival, Twigkindle

Следуйте за Персивалем по системе мостов. Уступайте и/или подбрасывайте ему mana sprites и рыбу (он же ваш союзник и должен обязательно уцелеть). Вскоре Персиваль наткнется на «красных шапочек» и пойдет в обход по воде. Не ходите за ним. Вызовите парочку эльфов и парочку скелетов и пробивайтесь к тому же острову, к которому идет Персиваль. За ним увяжется «хвост» из двух крокодилов. Помогайте Персивалю, чем можете, чтобы он отбился от них. Для этого займите Магический Круг и вызовите еще трех эльфов.

Когда с крокодилами будет покончено, вы услышите крики о помощи, доносящиеся из избушки. Оказывается, это ваш старый знакомый Twigkindle угодил в тюрьму. Освободите его, нажав на ключ-ватрушку (получите за это 10 exp.). После короткого разговора Twigkindle даст вам сапоги-скороходы (Seven League Boats), за это вы получите еще 10 exp.

Тем временем Гермес обнаружит место с двумя сундучками, в одном из которых должна быть чаша Грааля. Персиваль кинется туда сломя голову. Направьте Корнелиуса вслед за ним, оставив всех существ на острове (им еще предстоит отбить атаку одного крокодила). Персиваль не дойдет до цели, так как угодит в ловушку, после чего решит вернуться на остров и присоединиться к Twigkindl'у. Когда Корнелиус дойдет до ловушки, наденьте на него сапоги-скороходы (вернее, активизируйте их, щелкнув по ним левой кнопкой мыши). Благодаря этому он сможет пройти злополучное место. Попутно займите Магический Круг, поставив на него любое существо.Подойдя к сундучкам, поднимите сначала свиток. В нем будет намек, что нужно открыть правый сундук. Так и сделайте. Вы найдете чашу Грааля, за что получите 30 exp. (Не открывайте левый сундук — можете сгореть!)

Теперь осталось только разделаться с Дагдой. Идите к нему навстречу, попутно занимая Магические Круги. Постарайтесь блокировать ему все пути, вызывая эльфов и скелетов. За убийство Дагды вы получите 50 exp. На месте его гибели останется магический предмет Hemlock. Подберите его (за это вы получите 30 exp.) и направляйтесь к открывшемуся Порталу. Особенно не мешкайте и заранее просчитайте маршрут, так как надо уложиться в отведенное время (что объясняется неустойчивостью Портала в данной миссии). Но и не суетитесь — все успеете сделать, даже не надо надевать сапоги-скороходы.

Experience: 10+10+30+50+30=130.

7. THE FOREST OF WOODMAN'S HALL

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Clover+Chaos=Skeleton
Hemlock+Law=Fountain of Life
Союзники: Percival

В этой миссии вам придется расправиться сразу с двумя злодеями: магом Блэйзом (Blaise) и королем эльфов Элидором (Elidor).

Начните с первого. «Застолбите» оба Магических Круга, находящихся в лесу. Для их охраны можно использовать новый тактический прием: ставить Fountain of Life рядом с отвоеванными Кругами (тогда ваши твари, охраняющие Круг, будут автоматически подлечиваться). После того как Блэйз лишится источников маны, вы без труда с ним расправитесь (за что получите 50 exp.). Способ действий стандартный: скелеты прикрывают эльфов (и тех и других штампуйте примерно в равном количестве). Далее можно попытаться завладеть двумя Магическими Кругами, находящимися в одной из избушек (для этой цели лучше использовать скелетов, так как внутри избушки находятся несколько эльфов). Но можно этого и не делать, если вы играете на низшем уровне сложности. Тогда идите сразу к королю эльфов (если он уже сам к вам не пришел) и убейте его (за это получите 20 exp.). Теперь найдите место, огороженное четырьмя каменными столбами. Там будет сундук. Пусть Корнелиус откроет его и возьмет артефакт Glass of Vision, позволяющий видеть сквозь стены (за это вы получите 10 exp.).

Идите к той избушке, внутри которой находится открывшийся Портал. Как только вы в нее войдете, начнется отсчет времени (на панели появится тикающий циферблат), за которое Корнелиус должен успеть добраться до Портала (иначе вы автоматически проиграете миссию). Внутри вы наткнетесь на несколько «красных шапочек». Вызывайте скелетов, чтобы расправиться с ними (эльфы там не эффективны, так как негде развернуться). Тех же скелетов можно использовать для того,

чтобы активизировать один за другим несколько ключей-ватрушек и тем самым открыть доступ к Порталу. Только не забудьте прихватить с собой магический предмет Alectrorius, который обнаружится в одной из открывшихся комнат.

Experience: 50+20+10+20=100.

8. JOYOUS GARDE

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Neutral=Crocodile
Союзники: Percival, Lucan

Вам предстоит ворваться в отлично охраняемый замок, причем до первого Магического Круга вы доберетесь весьма нескоро. Поэтому для начала соберите все mana sprites (пару штук, возможно, стоит отдать Персивалю).

На входе вас поджидают тролль и два эльфа. Вызовите трех крокодилов и трех эльфов (разумеется, придется использовать mana sprites). Натравите крокодилов на тролля, а эльфы пусть тем временем расправятся с эльфами противника (крокодилы их не достанут). Подлечите крокодилов (если надо) и направляйтесь по коридору влево. В конце коридора придется сразиться с еще одним троллем. Пусть Корнелиус откроет оба сундука, в одном из которых найдется мясо, а в другом — mana sprites. Двигайтесь дальше вверх по другому коридору. Вскоре Гермес укажет темницу, где заточен ваш дядюшка Лукан, а также покажет на свободный Магический Круг. Направьте к этому Кругу всю вашу армию и захватите его. А сам Корнелиус пусть тем временем входит в темницу. Открыть надо только **правую верхнюю** камеру, где и находится ваш дядя (для этого надо встать на соответствующий ключ-ватрушку). За спасение Лукана вы получите 40 exp. К этому времени к вашему Магическому Кругу прибудет лорд Бертилак (Bertilak) — хозяин замка. Пусть Корнелиус пойдет на подмогу к своим войскам (прежде всего лечите крокодилов, да не мешает еще и вызвать несколько эльфов). Бертилак призовет hellhound'ов, но не обращайте на это внимания — с ними разберется ваш дядюшка (он маг покруче вас). Когда Бертилак будет убит, вы получите 50 exp. На месте его гибели вы найдете магический предмет Laurel, за что получите 30 exp.Теперь к вам явится сам Overlord, один вид которого приводит в трепет. Он прикончит вашу свиту, но вас не тронет. Overlord будет соблазнять вас отдать ему чашу Грааля, за что будет сулить неограниченную власть в Авалоне в качестве своего наместника. Вы не согласитесь на посулы и получите 20 exp. «за стойкость и мужество». Overlord удалится, бросив на прощание: «Мы еще встретимся». Теперь откроется Портал на втором этаже замка. Подняться на второй этаж можно по лестнице, расположенной чуть ниже темницы. Дойдя до Портала, не ныряйте сразу же в него, а дождитесь своего дядюшку. Дядя Лукан поведает вам всю историю своих и ваших злоключений.Дело обстоит так. Overlord — это действительно могущественный владыка, пришедший из других миров. Однако мощь его магии в Авалоне сильно ограничена. По этой причине он нуждается в наместнике. Ему удалось уговорить Бертилака, который убил прежнего правителя Авалона и занял его место. Ваш же дядя пришел в замок Joyous Garde, еще не зная о предательстве Бертилака, и был брошен им в темницу.

Experience: 40+50+30+20=140.

На ваше предложение вернуться в свой родной мир дядюшка ответит, что для этого еще надо найти специальный Портал. Кроме того, его сильно тревожит тот факт, что Overlord охотится за чашей Грааля (зачем она ему?). Так что придется окунуться в следующий мир под названием...

AEGEA

9. THE BASE OF OLYMPUS

Tincal+Neutral=Magic Sphere
Mandrake+Neutral=Bat
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound
Союзники: Lucan

С самого начала попытайтесь опередить Лукана и занять хотя бы один из трех «открытых» Магических Кругов (да, Лукан — ваш союзник, но и вам тоже мана нужна!). Используйте для этой цели летучих мышей (но если не повезет, то можно насобирать множество mana sprites). Затем Гермес укажет на храм, в котором скрывается Одиссей (Odysseus). Вам надо подобраться к храму через систему горных проходов.

По мере накопления маны вызовите трех hellhound'ов. Если к этому времени Одиссей выйдет из храма, то «адские собаки» легко расправятся с ним. Если нет — можно пойти выкуривать его оттуда (только имейте запас маны для лечения, так как при приближении к храму в вас начнут бить молнии). Встав на пороге храма, бросайте Magic Sphere — очень эффективное оружие внутри закрытых помещений. Затем не составит особого труда добить Одиссея. За это вы получите 50 exp. Портал откроется внутри храма.

Experience: 50.

10. THESSALY

Mandrake+Neutral=Bat
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound
Союзники: Lucan, Twigkindle

Как и обычно, постарайтесь побыстрее захватить Магические Круги. Вам будут противостоять кентавры — довольно сильные твари. На одного кентавра рекомендуется натравливать одного hellhound'a и 2—3 эльфов.

Один из Кругов находится внутри полуразрушенного храма. Отвоюйте его. Вы услышите голос старого знакомого — короля брауни Twigkindle, доносящийся из пристройки храма. Пробейтесь к королю и поговорите с ним (получите за это 10 exp.). Twigkindle пришел предупредить вас о том, что Overlord замышляет какую-то интригу. Twigkindle посоветует вам не доверять никому, а чтобы узнать правду — обратиться к Дельфийскому Оракулу (Oracle of Delphi).

Теперь вам надо разделаться с Aeolus'ом — местным правителем. Можете его не разыскивать, Aeolus сам явится к вам. А вы тем временем «штампуйте» hellhound'ов и эльфов, которые и расправятся с незваным гостем. За убийство Aeolus'a вы получите 50 exp. Откроется Портал, но не спешите нырять в него.

Сначала выслушайте дядю Лукана. Лукан скажет, что настало время разделиться. Он посоветует вам идти в Delphi через Parnassus, где вы сможете раздобыть магический предмет Phosphoreus (путь туда лежит через Elysian Fields).

Выслушав дядю, отправляйтесь на поиски магического предмета Belladonna. Этот предмет лежит в сундуке на столе в одном полуразрушенном доме. Только вот незадача — Корнелиус не может залезть на постамент! Но это не беда. Можно по-

пытаться достать его с крыши. Правда, для этого придется сделать большой круг, чтобы выйти на уровень крыши. Зайдя на крышу, внимательно осмотритесь. Кровля частично прогнила, так что одно неосторожное движение — и крыша рухнет. Вам надо идти к центру крыши по крепким сегментам (они серого цвета). Дойдя до центра, наступите на место, находящееся аккурат над сундуком. Крыша обвалится, но заветный предмет окажется у вас (получите еще 30 exp.)!

Вот теперь можно нырять в Портал.

Experience: 10+50+30=90.

11. THE ELYSIAN FIELDS

Clover+Law=Unicorn
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound

Особенность этой миссии состоит в том, что на карте вообще нет Магических Кругов. Так что вам нужно насобирать как можно больше mana sprites. С этой целью и обходите всю округу, избегая сражения с Дионисом (Dionysus) до тех пор, пока не накопите с дюжину mana sprites. На стороне Диониса будут воевать Wraith и эльфы: против первых используйте единорогов, против вторых — hellhound'ов. Своих эльфов нацеливайте на самого Диониса. Когда с Дионисом будет покончено, вы получите 50 exp.

Теперь разыщите остров, на котором находится артефакт Runestone. Подобрав его, вы получите 30 exp. Там же соберете восемь mana sprites. (Поосторожнее с мостами: пусть Корнелиус на них не задерживается, так как они не выдерживают его веса.)

Прочесывайте местность, пока не наберете штук 20 mana sprites. Теперь самое время наведаться к Ариадне (Ariadne), которая живет в двухэтажном доме. Ариадна не поверит вашему рассказу о кознях Overlord'а, заявив, что страной правит ее отец Минос (Minos). Что же, придется убить глупую женщину (вернее всего использовать hellhound'ов и единорогов). За оное действие вы получите еще 30 exp. Затем ныряйте в Портал.

Experience: 50+10+30=90.

12. PARNASSUS

Laurel+Chaos=Tangle Vine
Clover+Chaos=Skeleton
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin

В этой миссии против вас выступают сразу два брата-мага — Philoctetes и Mobus, так что силы явно не равны. Но вы можете уравнять шансы, если с самого начала игры разыщете полянку с шестью яблоками (будет чем восстанавливать свое здоровье). Рядом с ней будет алтарь, а возле алтаря — свиток. Из свитка явствует, что вам не мешало бы пожертвовать яблоко в угоду богам. С этой целью встаньте на центр постамента (он обозначен mana sprites) и положите яблоко. Из-под земли возникнут 5 фавнов, готовые броситься на вас. Но, поскольку вы поделились яблоком, то все фавны перейдут на вашу сторону (за эту операцию вы получите 10 exp.).

Вот теперь можно потягаться с братьями. Захватите или отбейте один из Магических Кругов (лучше крытый — всего их в этой миссии три). Пусть на Круг встанет

сам Корнелиус. Ждите, когда подвалит один из братцев. Армию пока что не стройте. Дело в том, что братья любят бить молниями, так не надо подставляться раньше времени.

А вот когда на вас попрет толпа брауни («фирменное оружие» братьев), то самое время выставлять перед ними скелетов, а во второй шеренге — эльфов (если будут применены молнии, то они побьют и чужих, и своих). Вам надо как можно быстрее расправиться с одним братом, пока ему на подмогу не пришел второй. Чтобы братец не убежал, перегораживайте ему путь отступления с помощью Tangle Vine. Ту же магию используйте, чтобы отрезать второго брата. Основной принцип — расправиться с братьями поодиночке.

За убийство Mobus'a вы получите 20 exp., а за уничтожение Philoctetes'a — еще 50 exp. На месте гибели Philoctetes'a выпадет магический предмет — Cloak of Invisibility (это плащ-невидимка). Поднимите его (получите 10 exp.) и идите к Храму в сопровождении всей свиты (кого-то одного можно оставить на Магическом Круге). Возле Храма активизируйте Cloak of Invisibility (щелкните по нему левой кнопкой мыши) и — вперед, к сундукам. На вашем пути будут возникать призраки-стражи, но вы сможете от них убежать благодаря своей невидимости. Откройте левый сундук. Достаньте из него магический предмет Phosphorus (за это вы получите 30 exp.) и бегите к выходу.

Ныряйте в Портал, который откроется недалеко от храма.

Experience: 10+20+50+10+30=120.

13. DELPHI

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Hemlock+Neutral=Lightning
Phosphorus+Law=Subversion
Clover+Chaos=Skeleton
Alectorius+Chaos=Hellhound
Mandrake+Neutral=Bat

Наконец-то вы в цивилизованном месте! Но что это?! У вас вообще нет маны. Не волнуйтесь — это сработала защитная система города, и в свое время вы получите доступ к источникам маны. А пока что обойдите весь город, подбирая продовольствие (желательно также найти хотя бы одну статуэтку летучей мыши и/или брауни). Городские жители настроены к вам дружелюбно (пока!).

От короля кентавров вы узнаете, что их реликвию — «священную черепушку» (sacred skull) — похитили redcup'ы.

Король пообещает наградить вас священной реликвией redcup'ов, если вы вернете кентаврам похищенную ценность. В свою очередь, король redcup'ов заявит, что все начали кентавры: это сначала они сперли священное ожерелье (sacred jewel), и в отместку за это redcup'ы увели их реликвию. Король redcup'ов также пообещает, что прекратит резню с кентаврами и даст вам их реликвию, если вы вернете redcup'ам их священное ожерелье.

Решается эта дилемма просто. Заберите у redcup'ов sacred skull и бегите с этой реликвией в резиденцию кентавров. Конечно, redcup'ы завопят, что вы их подло обманули, и станут вашими врагами (на время!). Вернув кентаврам их реликвию, вы получите sacred jewel, а также доступ к мане через Магический Круг кентавров. «Застолбите» этот Круг (если у вас есть статуэтка, то вызовите брауни или летучую мышь; если статуэтки нет, то пусть сам Корнелиус немного постоит на Круге, пока

не накопит маны на летучую мышь). Теперь бегите к королю redcup'ов и верните их священное ожерелье. После этого восторжествуют мир и порядок: и кентавры, и redcup'ы станут вашими союзниками, и вы получите доступ к Магическому Кругу redcup'ов. За «обменную операцию» вы получите 10 + 10 exp.

Тем временем «очнется» местный правитель — маг Gaea, которому не понравится, что вы хозяйничаете в его городе. Gaea пойдет на вас войной, что совсем не страшно, так как у вас есть мощные союзники. Собственно, покончить с Gaea — дело техники. Учтите, что его «конек» — это крокодилы и фениксы. Крокодилов легко можно переманивать на свою сторону с помощью магии subversion (потому как у крокодилов низкий уровень интеллекта), а фениксов лучше бить на лету молниями (пока они не успели взорваться в гуще вашей армии или армии союзников). За победу над Gaea вы получите 50 exp.

После этого в храме откроется Портал. Идите в храм. Там вы встретите оракула, который расскажет, что в былые времена чаша Грааля служила источником омоложения и лечения. Только теперь древние знания утрачены, и никто не знает, как использовать эту чашу. Overlord что-то проведал про секрет чаши и сейчас охотится за артефактом Golden Fleece, который охраняется драконом на острове Colchis (за разговор с оракулом вы получите 20 exp.).

Поговорив еще с дядей Луканом, ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50+20=90.

14. STYX

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Clover+Law=Unicorn
Belladonna+Neutral=Levitate
Hemlock+Neutral=Lightning
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Lucan

Сначала вам с дядюшкой Луканом надо разделаться с Панкреей (Pancrea) и занять все Магические Круги (+ 20 exp.). Для этой цели лучше всего подходят единороги, так как в этой миссии вы будете сражаться только с нечистью (undead).

Перед смертью Панкрея скажет, что вам никогда не найти Runestone. То же самое повторит один глупый зомби. Убейте его. Из него выпадает Runestone, подобрав который вы получите 10 exp.

Теперь вам надо добраться до крошечного островка, на котором находится сундук. По воде не пройти — слишком глубоко. Так что надо перелететь, используя магию Levitate (только учтите, куда ветер дует). В сундуке вы найдете артефакт Holy Water (+ 10 exp.).

С помощью той же магии Levitate переберитесь на большой остров (в несколько приемов). Там вам предстоит сражаться с Чароном (Charon). Специфика этого сражения состоит в том, что на острове практически невозможно вызывать существа (как правило, они тут же проваливаются под землю). Так что бейте Чарона молниями, а сами защищайтесь с помощью Iron Skin и периодически подлечивайтесь. Чарон любит вызывать Wraith. Для расправы над этой нечистью используйте святую воду (Holy Water). За убийство Чарона вы получите 50 exp., а подобрав Valerian — еще 30 exp.

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+10+10+50+30=120.

15. THEBES

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Phosphorus+Neutral=Haste
Laurel+Chaos=Tangle Vine
Holly+Law=Elf
Alectorius+Neutral=Crocodile
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Lucan

С самого начала игры опередите дядюшку и займите Магический Круг возле входа в замок (чуть левее). Входите во внутренний двор замка. Там вы столкнетесь со своим давним союзником — рыцарем Персивалем. Overlord уже хорошо «промыл мозги» Персивалю, поиграв на его амбициях, так что тот потребует вернуть ему чашу Грааля. Ничего не попишешь — придется убить Персиваля, на что сгодится парочка крокодилов и тройка эльфов (за это вы получите 20 exp.). Из убитого Персиваля выпадает Galactides, подобрав который вы получите еще 30 exp.

Теперь ваша задача — занять как можно больше Магических Кругов на втором этаже замка и по возможности хорошо их защитить. (Проходя по внутреннему дворику, подберите всё съестное.) Против вас будет выступать еще один враг — местный сборщик налогов по имени Cadmus. Надобно его убить, прежде чем он скажет, что пошел вызывать подкрепление. (Иначе придется разбираться еще и с отрядом фавнов.) За уничтожение Кадмуса вы получите 50 exp. Способ действий все тот же: крокодилы блокируют путь, а эльфы постреливают с безопасного для себя расстояния. После этого откроется Портал, но одновременно явится и сам Overlord (которого призовет Кадмус в своем предсмертном крике). С Overlord'ом биться бессмысленно — все равно не убьете, поскольку он обладает мощнейшими заклинаниями и практически неограниченным запасом маны. Так что бегите скорее к дядюшке (недурно использовать Haste) и вместе с ним пробивайтесь к Порталу. Чтобы оторваться от преследователей, используйте Tangle Vine. И ни в коем случае не ныряйте в Портал раньше Лукана, иначе миссия будет автоматически проиграна.

Experience: 20+30+50=100.

16. COLCHIS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile
Mandrake+Neutral=Bat
Clover+Neutral=Basilisk
Союзники: Lucan

Войдите во дворец и поговорите с местным королем Aeetes. Он скажет, что ваш дядя Лукан прибыл еще до вас, но теперь... «отдыхает», так что вам придется в одиночку биться с драконом, чтобы получить артефакт Golden Fleece. Пройдите направо и поговорите с Медеей (Medea) — дочерью короля. Она даст вам артефакт Dragon's Teeth (+10 exp.). Теперь идите в комнату налево. Оказывается, что на самом деле король заточил вашего дядю в тюрьму. Лукан посоветует вам не доверять ни королю, ни его дочери и даст вам 4 порции mana sprites (что весьма кстати, так как все Магические Круги изначально принадлежат либо королю, либо его дочери; занять их означает начать преждевременную войну). Прежде чем биться с драко-

ном, побродите по окрестностям и пособирайте яблоки и mana sprites. Когда подойдете к дракону, то натравите на него шестерых скелетов, которых вы вызовете с помощью артефакта Dragon Teeth. Далее используйте почти все mana sprites (оставьте 2—3 для лечения), чтобы наштамповать армию кентавров — пусть они обстреливают дракона на расстоянии. За убийство дракона вы получите 10 exp. Подберите артефакт Golden Fleece (+30 exp.). Коварному королю это не понравится, и он объявит вам войну. Теперь со всей армией бегите к дворцу и освобождайте дядюшку (+10 exp.; для этого Корнелиус должен наступить на «кнопку» возле темницы). Отвоюйте оба Магических Круга во дворце и принимайтесь за короля. За его убийство вы получите 30 exp.

Король любит использовать Manticore — тварей, с коими в ближний бой лучше не вступать. Ваша ударная сила — кентавры, а немногочисленные крокодилы пусть только служат буфером. Настало время расправиться с дочерью короля. Предварительно попытайтесь отбить у нее все Магические Круги, коих в округе наберется еще 3 штуки. За убийство Медеи вы получите 30 exp. С Медеей надо обращаться поосторожнее, так как она любит бить серией молний (Chain Lightning). Здесь лучше всего подойдут василиски со своим ядовитым укусом, так как Медея не обладает заклинанием Cure и, следовательно, не может лечить ни себя, ни своих Грифов. Самое простое — измотать Медею, а затем добить молниями.

Ныряйте в Портал.

Experience:

10+10+30+10+30+ +30=120.

17. ATTICA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile

Вы оказались во власти Ариадны. Сумасбродная женщина скажет, что вы наделали немало шума по всему королевству, и, чтобы «искупить свою вину», вы должны победить трех гладиаторов. Сначала вам предстоит сражаться с Гераклом (Heracles), а затем — одновременно с Сизифом (Sisyphus) и Lxion'ом. Тактика битв очень простая.

Надо сразу же занять оба Магических Круга и ни в коем случае не уступать их. Рекомендуется использовать крокодилов и кентавров. За каждого гладиатора вы получите по 30 exp. Не спешите нырять в Портал. Сначала выслушайте дядюшку, который скажет, что вам надобно поговорить с Тезеем (Theseus), который расскажет секрет Runestones.

Experience: 30+30+30=90.

18. MOUNT ERYMANTHOS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile

Найдите Тезея и пройдите за ним в его хижину. Тезей угостит вас вином и хлебом и кое-что расскажет.

Оказывается, под дворцом на острове Knossos есть большой лабиринт. В лабиринте есть Портал с выходом в область Albion. Только дойти до Портала очень не-

просто, так как лабиринт начинен ловушками и охраняет его Медея. Самый главный секрет лабиринта кроется в двух его алтарях — Altar of Chaos и Altar of Law. Надо положить на них два артефакта — Runestone of Chaos и Runestone of Law соответственно.

Тогда будут сняты заклинания, которые охраняют Магические Круги лабиринта. После этого уже можно будет пользоваться этими Кругами как источниками маны (за разговор вы получите 20 exp.).

Далее Тезей пригласит вас пойти к храму Ares и добыть магический предмет Bloodstone. Не спешите следовать за ним, а для начала извлеките из всех сундуков mana sprites. Затем побродите по окрестностям и соберите еще mana sprites, так как это будет единственный источник маны в данной миссии.

Подойдите к Тезею. Он объяснит вам правила «игры». На противоположном конце храма лежит искомый магический предмет. Сами вы пока что зайти в храм не можете (слишком узкий вход). Поэтому надобно сотворить какое-нибудь существо (хотя бы одно) внутрь храма и довести его до предмета.

Хитрость же заключается в том, что на пути будет находиться «магическая шахматная доска» с традиционными белыми и черными клетками. Шаг на любую клетку активизирует какое-то заклинание. Белые клетки активизируют хорошие (для вас) заклинания, черные — плохие (они могут даже вызывать враждебных вам существ).

Как только вы доведете любое существо до магического предмета, то рядом возникнет Портал, а вход в храм расширится. Теперь уже сам Корнелиус сможет зайти в храм. Ведите его в Портал, только учтите что правила «магических шахмат» остаются в силе.

Experience: 20+30=50.

19. SPARTA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Bloodstone+Chaos=Manticore
Galactides+Law=Centaur
Laurel+Chaos=Tangle Vine
Hemlock+Neutral=Lightning
Союзники: Lucan, Ariadne

Overlord учинил кровавую бойню в Спарте: король Minos убит, а Лукану и Ариадне чудом удалось спастись в заброшенном сарае. Так что первым делом идите к этому сараю (его покажет Гермес) и расчистите проход к крыше с помощью заклинания Lightning (оно великолепно жжет растительность). Пусть Корнелиус заберется на крышу. Крыша рухнет, и вся троица окажется в сборе (+ 10 exp.).

После этого надо расправиться с Медеей (+ 30 exp.). Тактика следующая: последовательно отвоевывайте Магические Круги, ставя на них Manticore, а рядом — двух-трех кентавров. После этого надо загнать Медею «в угол» с помощью Tangle Vine и забить молниями. В качестве преследователей лучше всего подойдут кентавры.Не спешите нырять в Портал — надо еще разыскать магический предмет Mistetoe.

Включите «обзор второго уровня». Скроллируя карту, найдите своеобразный «мостик», связывающий два портика. На втором портике (который окружен со всей сторон растительностью) и находится искомый предмет (+ 30 exp.).

Experience: 10+30+30=70.

20. KNOSSOS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Bloodstone+Chaos=Manticore
Clover+Law=Unicorn
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Lucan, Ariadne

Вы оказались в лабиринте, начиненном множеством ловушек. Эти ловушки лучше всего разрядить на самого себя, прежде чем в них попадут Лукан или Ариадна (в самом начале игры они бездействуют, так как у них нет маны). Биться вам придется в основном с нечистью, для чего идеально подходят единороги. Против крупных скоплений противника рекомендуется использовать Gooey Blob (в первую очередь это относится к «крокодильим ямам» и отряду эльфов). А отдельных особо сильных особей лучше всего валить молниями.

Прежде всего надо занять два доступных вам Магических Круга. Чтобы снять заклинания, охраняющие каждый из Кругов, используйте Runestone of Law и of Chaos соответственно (Runestones надо класть на специально обозначенные места возле Кругов). За эти операции получите 10 + 10 = 20 exp.

Затем разыщите три мерцающих шара. Возле каждого из них имеется кнопочка. На все три кнопочки надо наступить. После этого откроется доступ в огромное помещение с двумя Магическими Кругами и появится Медея. «Оживут» и Лукан с Ариадной. Первым делом займите эти Круги, предварительно уничтожив молниями охраняющих их Guardian.

После этого останется только убить Медею совместными усилиями (+ 60 exp.) и нырнуть в Портал. Начиная с этой миссии, у вас появляется универсальный способ разделываться с магами противника с помощью комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning. Делается это так: сначала бросается Gorgon Stare; после того, как противник окаменел, бросайте к его ногам одну-две Gooey Blob, благодаря чему оживший маг надолго завязнет в «зеленом болоте» и превратится в неподвижную мишень. Теперь то уж вы точно не промажете, разя его молниями. Лучше всего его сразу же шарахнуть подряд 5 – 6 зарядами: редко какой маг переживет такой удар, даже если у него есть возможность лечиться (он просто не успеет это сделать).

Experience: 10+10+60=80.

ALBION

21. CARBONEK

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Bloodstone+Chaos=Manticore
Clover+Law=Unicorn
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Lucan, Ariadne

Портал, ведущий на «большую землю», находится в замке. Но вам еще рано туда соваться. Сначала прочешите окрестности и обязательно займите хотя бы один Магический Круг, опередив своих союзников. Путь к замку лежит через три моста. Возле каждого из них есть свой охранник (единорог, крокодил и призрак соответст-

венно). Дешевле всего с ними расправиться с помощью Gooey Blob. За каждого охранника вы получите по 10 exp.

Далее, накопив армию из полдюжины manticore, штурмуйте замок. Против вас будут выступать в основном эльфы и призраки. Займите Магические Круги, а затем расправьтесь с хозяином замка (+ 50 exp.), которого совсем несложно зажать в угол и прикончить. Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+10+50=80.

22. THE FOREST OF ARDEN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Clover+Law=Unicorn
Valerian+Law=Lure
Phosphorous+Neutral=Haste
Союзники: Lucan, Ariadne, Lancelot

Вы встретитесь с рыцарем Ланселотом (Lancelot), который расскажет, что Overlord захватил замок короля Артура, причем многие рыцари Круглого Стола перешли на сторону темной силы. Ланселот согласится сопроводить Лукана в Salisbury Plain, но попросит вас найти Мерлина (Merlin), которого в последний раз видели в Broceliande.

Эта миссия на время. Вам надо как можно быстрее достичь Портала, который открыт уже с самого начала игры. По пути стоило бы убить местного хозяина лесов — Ackerhan'а, ведь лишние + 20 exp. никогда не помешают (очень пригодится Lure, тогда василиски отравят собственного хозяина). Постарайтесь также захватить единственный в этой миссии Магический Круг. Очень полезны будут заклинания Haste и Lure, так как вам придется буквально «продираться» сквозь армию baselick-'ов и hellhound'ов (набрасывайте Lure на hellhound'а, и пусть с ним разбираются basilick'и). Вовремя подлечивайте своих союзников (Ланселотом вы можете управлять как обычным юнитом, и сам по себе он не двигается).

Когда доберетесь до Портала, то сначала подождите, пока в него не войдут Лукан и Ариадна. Затем направьте туда Ланселота и только после этого ныряйте сами (+ 40 exp. за спасение всех).

Experience: 20+40=60.

23. THE VALLEY OF OWAIN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Clover+Law=Unicorn
Phosphorous+Neutral=Haste
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Valerian+Neutral=Earthbind
Союзники: Ariadne

Поднимитесь на второй этаже замка и поговорите с GateKeeper'ом (вызовите пару единорогов, чтобы расправиться с нечистью, шастающей по замку). Он спустится вниз и поднимет решетку.

Теперь можно выйти из замка и расправиться с Eliaves'ом. Постарайтесь предварительно занять как можно больше Магических Кругов. Против вас будет воевать целая армия фениксов. Чтобы безопаснее всего расправляться с этими пташками

(при гибели они взрываются), используйте магию Earthbind и Lightning. С Eliaves'ом можно разделаться с помощью стандартной комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning (+50 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 50.

24. ALTARIPA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Clover+Law=Unicorn
Phosphorous+Neutral=Haste
Союзники: Ariadne

Побродите по болотам, займите все Магические Круги и убейте Gwion'a (+50 exp.). Это несложно сделать либо с помощью единорогов, либо с использованием стандартной комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Далее Гермес укажет хижину, в котором вы найдете отшельника Амброзиуса (Ambrosius). Из разговора с ним вы узнаете, чем так ценен Грааль и почему все маги, включая Overlord'a, так гоняются за ним. Дело в том, что чаша Грааля останавливает «магическую энтропию» — профессиональную болезнь всех магов (чем чаще маг применяет магию, тем быстрее старится).

От Амброзиуса вы также узнаете, что вам не хватает только Emerald Tablet, на которой написана древняя магическая формула. С помощью этой формулы и артефакта Golden Fleece (который уже есть у вас) можно восстановить былую силу чаши Грааля. Амброзиус сообщит вам пароль для входа в замок и телепортирует в место, где вы найдете Святую Воду (Holy Water). Эта «водичка» вам весьма пригодится, так как вы пойдете в замок, набитый всякой нечистью. За разговор с Амброзиусом вы получите 10 exp.

Но прежде чем идти в замок, поставьте возле каждого Магического Круга по 2—3 единорога. Войдя в замок, встаньте на центральную площадку, окруженную со всех сторон водой.

Подождите, пока Ариадна не присоединится к вам. Далее произойдет неожиданная вещь. Входная решетка вдруг опустится, и вы окажетесь взаперти. Появится Mordred, бывший рыцарь Круглого Стола, которого Ланселот заточил в этот замок за его прегрешения. Мордред «поблагодарит» вас за свое избавление, пожелав вам гнить здесь заживо. Затем Мордред будет крутиться возле замка, пытаясь чинить разные гадости (типа Gooey Blob) и пытаясь отбить Магические Круги (здесь-то вам и пригодятся загодя оставленные единороги).

На площадке, на которой вы находитесь, имеются три небольших выступа (если не догадаетесь, Гермес укажет их вам).

Надо встать на каждый из этих выступов и вызвать три единорога на втором этаже замка (в соответствующих частях). Далее каждый из этих единорогов должен наступить на свою кнопочку-звездочку (им будут мешать зомби, но для единорогов это не проблема). Откроется одна из решеток внизу, и тогда сам Корнелиус сможет пройти и активизировать еще три кнопочки-звездочки на первом этаже. После этого «очнется» брауни KeepinSocks и откроет вам доступ к сундуку. Возьмите из сундука Iron (+30 exp.) и ныряйте в Портал.

Experience: 50+10+30=90.

25. ST. MICHAEL'S MOUNT

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Alectorius+Neutral=Crocodile
Bloodstone+Law=Griffin
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Iron+Law=Bury
Союзники: Ariadne

Не вступайте в драку с троллями! Разыщите сразу же их короля Gargantua (в крайней избушке) и переговорите с ним (+10 exp.). После этого тролли перейдут на вашу сторону. Кроме того, Гаргантюа даст вам Thor's Hammer (+10 exp.) — этим «молоточком» можно бить противника (для этого щелкните по нему левой кнопкой мыши, а после применения не забудьте подобрать).

Займите оба Магических Круга в деревне (достаточно двух единорогов, так как ваши союзники — тролли — прекрасно будут расправляться с незваными гостями).

Теперь разыщите бревенчатую крепость на вершине горы. Займите Магический Круг возле нее. В саму крепость войти нельзя, зато можно сотворить пару существ внутри нее. Для этой цели лучше всего подойдут крокодилы и грифы как самые отважные существа (в крепости стоит Totem of Fear). Пусть они займут оба Магических Круга внутри крепости. Не мешает также разделаться с назойливой охраной замка — «красными шапочками», бросающимися камнями. Для этого лучше всего использовать Gooey Blob (не забудьте включить «обзор второго этажа»).

Далее вам не составит особого труда разделаться с самим хозяином замка — Evrain'ом (+50 exp.). Он любит созывать толпу скелетов, с которыми легко расправляться с помощью заклинания Bury. Самого же Evrain'а проще всего прикончить с помощью все той же комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50=70.

26. BROCELIANDE

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne

Из разговора с Эскаладосом (Escalados) вы узнаете, что Мерлин, скорее всего, находится в своей башне (он же сообщит вам пароль для входа в башню). Но не спешите искать Мерлина. Сначала постарайтесь занять все четыре Магических Круга. Все они, скорее всего, уже будут заняты либо Эскаладосом, либо его приятелем Мангой (Mange). Поэтому, чтобы избежать преждевременной войны, используйте заклинание Leviate, чтобы «снять» существ, занявших Круги. Как только такое существо поднимется в воздух, ставьте на Круг свое. Два Круга охраняют нейтральные эльфы, стоящие на портиках (включите «обзор второго этажа»). Чтобы разде-

латься с эльфами, лучше всего на те же портики творить своих кентавров. Затем те же кентавры будут служить надежной защитой Кругов.

Вскоре Эскаладос оскорбит Ариадну. Ничего не попишешь — придется его убить (+50 exp.). Затем разделайтесь с его приятелем Мангой (+20 exp.). Проще всего действовать по накатанной схеме: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Теперь можно спокойно поискать башню. Обойдите ее. Гермес укажет на вход. В башне вы найдете кучу свитков. Из разрозненных записей вы узнаете, что это сам король Артур заточил Мерлина в башню. В Мерлине взыграли амбиции, и он хочет завладеть чашей Грааля.

Ему удалось подкупить местных рыцарей (с которыми вы только что расправились), принесших ему необходимые магические ингредиенты, чтобы выбраться из башни. Теперь Мерлин направляется в Camelot, чтобы завладеть артефактом Emerald Table.

Включите «обзор второго этажа». Поднимитесь на самый верх башни. Встаньте на самый край портика. Портик расширится на одну ступеньку. Встаньте на нее, появится вторая ступенька и т. д. По этому магическому мостику вы сможете перебраться на второй портик и взять магический предмет Salamander's Feather (+30 exp.). Выход вам преградит дракон. Проще всего с ним разделаться так: обратите в камень с помощью Gorgon Stare, а затем разрушьте его одним ударом молнии.

Ныряйте в Портал.

Experience: 50+20+30=100.

27. THE ENCHANTED GARDEN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Salamaders Fether+Law=Ornitopter
Iron+Law=Bury
Союзники: Ariadne

Походите вокруг сада, займите все Магические Круги и убейте Спинозу (+20 exp.). Сделать это очень просто, выбор способа за вами. (Проходит все та же стандартная комбинация: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.)

Чтобы открылись ворота в сад, надо встать на кнопочку-звездочку. Войдя в сад, шарахните молнией по деревьям, перегородившим выход из центрального садика. Когда деревья сгорят, из садика выйдут 8 рыцарей и перейдут на вашу сторону (+10 exp.).

С их помощью постарайтесь занять все оставшиеся Магические Круги. Вас будут донимать эльфы, стреляющие с крепостных стен. Если вы захватили Ornitopter, то проще всего взлететь и побросать Gooey Blob на крепостные стены и крышу центрального садика.

Затем убейте Фелерину (+50 exp.). Разделаться с ней даже проще, чем со Спинозой, так как ее можно зажать в каком-нибудь углу сада. После этого можно спокойно войти в центральный садик и взять Calundronius (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+10+50+30=110.

28. SALISBURY PLAIN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Salamaders Fether+Law=Ornitopter
Союзники: Ariadne, Lancelot

Найдите темницу и поговорите с Луканом. Ваш дядюшка поведает, что они с Ланселотом попали в засаду, а сейчас Ланселот побежал за подмогой. Дядя также скажет, что нужно расстроить планы Gwilliam'a.

Что же, заняв Магические Круги, расправьтесь с Gwilliam'ом (+50 exp.). Воспользуйтесь для этого «универсальным оружием»: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Основательно подлечившись и набрав «полный круг» маны, снова идите к темнице и еще раз поговорите с дядей. Тут появится сам Overlord, за маской которого Корнелиус распознает Мерлина. Да, да, да... это бывший рыцарь Круглого Стола грезит о господстве над всей Вселенной. Корнелиус откажется отдать Мерлину чашу Грааля, и тот расправится с Луканом. Помешать этому невозможно. Более того, убить Мерлина тоже невозможно, так что самое время уносить ноги в открывшийся Портал. Только дайте сначала уйти Ланселоту (не забудьте, что им вы управляете «вручную») и Ариадне. Прикрывайте их отступление, набрасывая Gorgon Stare на Мерлина (это хотя бы на время будет выводить его из игры) и/или «минируя» свой отход с помощью Gooey Blob.

Пусть сначала уйдет Ланселот. Затем окажется, что Портал (точнее, вход в Портал) закрылся, но зато открылся второй Портал. Ариадна направится туда. Опять же прикрывайте ее отход. Затем закроется и второй Портал, зато откроется третий — на маленьком острове. Чтобы попасть туда, Корнелиусу никак не обойтись без Ornitopter'a. А чтобы быстрее двигаться, используйте заклинание Haste. За спасение всех троих вы получите 20 exp.

Experience: 50+20=70.

29. SEPULCHRE OF PEUDRAGON

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

С самого начала Malduc предложит вам «рыцарский поединок»: только по одинаковой армии фавнов и эльфов с его и вашей стороны, и никакой магии (при нулевых запасах маны). Не верьте ему! Как только вы его «прижмете», он изменит правила игры. Дальше начнется тривиальная бойня по стандартному сценарию. Как и всегда, постарайтесь как можно быстрее захватить Магические Круги, коих в данной миссии аж целых восемь! Единороги и кентавры прекрасно справятся с их охраной.

На стороне Малдука будет воевать рыцарь Bagrif, за убийство которого вы получите 20 exp. Голова самого Малдука оценивается в 50 exp. (И с тем, и с другим проще всего расправиться с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.) Из Малдука выпадет магический предмет Sardonix, подобрав который вы получите еще 30 exp.

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+50+30=100.

30. BEDEGRAINE

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Calundronius+Neutral=Guardian
Iron+Law=Bury

Как можно быстрее заключите союз с графом Дракулой (+ 10 exp.; он находится на высокой башне). После этого вы легко расправитесь с Brasitas'ом (+ 50 exp.). (Работает все та же схема Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.)

Займите все Магические Круги и основательно защитите их.

Теперь найдите рыцаря Галахада (Galahad), который заточен в каменном здании. Дракула основательно «промыл ему мозги», так что единственный способ переманить Галахада на свою сторону — это убить Дракулу (+ 10 exp.). После этого начнется самая трудная часть игры, ибо все вампиры ополчатся против вас. Вам осталось только довести Галахада и Корнелиуса до Портала, но путь будет весьма нелегким. Вам практически не обойтись без заклинания Bury, с помощью которого можно свалить наповал сразу же несколько вампиров. Может сгодиться и Guardian, бьющий наповал любую летучую мышь (таким образом можно уничтожать вампиров на подлете, пока они еще имеют вид летучих мышей).

Experience: 10+50+10=70.

Дело ясное: теперь ваш путь лежит в Камелот, но прежде надо созвать всех рыцарей, оставшихся верными королю Артуру.

31. THE TUNGLED WOOD

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Calundronius+Neutral=Guardian
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Iron+Law=Bury

Прежде чем идти в замок, займите оба Магических Круга. В замке вы наткнетесь на Кэя (Kay) — бывшего рыцаря Круглого Стола, который «утопил свою отвагу в вине». Вернуть Кэю отвагу может только добрая порция эля. Намек ясен? Только для начала пройдите дальше в замок и отбейте 4 Магических Круга (вам будут противостоять Manticore). Поставьте у каждого Круга по Guardian, ибо вам придется еще выдержать три «волны»: сначала вас будут атаковать грифы, затем вампиры и дра-

коны. Проще всего с ними расправляться так: набрасывайте на них заклинания Gorgon Stare, а затем молнии из Guardian будут испепелять их порошок. Можно и просто бить их молниями (Lightning). А против вампиров есть еще и традиционное средство — магия Bury. Затем выходите наружу из замка, ибо вскоре подвалит хозяин здешних мест — Valerian. За его убийство вы получите 50 exp. (Работает стандартная комбинация Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.) Подобрав магический предмет Zircon, выпавший из Valerian'а, вы обретете еще 30 exp. Останется только извлечь из сундука бутылку вина и отнести её Кэю (щелкните правой кнопкой мыши). Знатный рыцарь Кэй присоединится к вам (+10 exp.). Затем всей троицей (Кэй, Галахад и Корнелиус) напрвляйтесь в Портал.

Experience: 50+30+10=90.

32. THE GASTE FOREST

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Zircon+Law=Disenchant
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob

Найдите рыцаря Pellinore, который охотится за единорогом. Убейте несчастного единорога (проще всего с помощью комбинации Gordon Stare + Lightning), после чего знатный рыцарь присоединится к вам (+10 exp.). Разыщите темницу, в которой томится дракон Talos. Вылечите его полностью. Тогда дракон перейдет на вашу сторону (+10 exp.). По мере продвижения занимайте все Магические Круги. Вскоре появится Morgause, которая любит применять заклинание Illusion. Против нее особенно эффективно заклинание Disencant. Убив Morgause (проще всего — с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning), вы получите +50 exp. Подберите выпавший из нее Diamond (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50+30=100.

33. CAMELOT

Brimstone+Law=Cure
Salamanders Feather+Law=Ornitopter
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Bloodstone+Law=Griffin
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Iron+Law=Bury
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

В этой миссии две особенности. Во-первых, Ариадна чем-то отравлена, так что медленно, но верно теряет здоровье. Но это не смертельно — вам надо только время от времени подлечивать ее с помощью заклинания Cure. Во-вторых, доступ к большинству Магических Кругов в замке могут открыть только рыцари. Для этого какой-либо рыцарь должен встать на специальную кнопочку возле Круга. Доступ к Кругу откроется, но сам рыцарь окаменеет и будет оставаться в таком состоянии до

окончания миссии. Трех рыцарей вы привели с собой из предыдущих миссий. Еще двух можно заполучить в ходе самой миссии. Это рыцари Tristan и Palomides, сражающиеся между собой за Изольду. На самом-то деле причин для вражды между ними нет, а вся вражда вызвана кознями Overlord'a. Если вы приведете к ним Ланселота, то он «вправит им мозги», а вы получите обоих рыцарей. Если не приведете, то один убьет другого, и одним рыцарем (и, следовательно, одним Магическим Кругом) у вас будет меньше. Но в этом нет ничего страшного, так как ни единицы Experience вы при этом не потеряете. Захватив все Круги на первом этаже и обеспечив им надежную охрану (подойдут Griffin + Guardian), спускайтесь на этаж ниже, прямо в воду (кажется, при этом не обойтись без Ornitopter). Убейте Mordred'a (+50 exp.). Подойдите к подводной темнице, где содержатся Ариадна и Ланселот. Темница автоматически откроется (+20 exp.), а Ланселот скажет вам пароль, открывающий доступ к Круглому Столу. Выходите из воды на первый этаж замка и направляйтесь к Круглому Столу. Найдите две кнопочки, открывающие доступ к Круглому Столу, и наступите на них. Теперь можно подойти вплотную к Круглому Столу. Корнелиус скажет пароль, сообщенный ему Ланселотом. Появится магическая книга — Emerald Tablet. Возьмите ее (+30 exp.) и ныряйте в Портал.

Experience: 50+20+30=100.

34. CARLEON

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

Первая цель — как можно быстрее вылечить Ариадну, которая продолжает терять здоровье. Для этого сначала разыщите брауни по имени Ershak (он в избушке рядом с церковью), который сообщит пароль для входа в церковь. Войдите в церковь и вылечите Ариадну (+40 exp.) Далее надо расправиться с Мордредом. Почаще используйте заклинание Disenchant, так как Mordred любит пользоваться Illusion. На стороне Мордреда будут в основном сражаться «красные шапочки» и фавны, так что вам в самый раз подойдут кентавры и единороги. «Заключительный аккорд», как и всегда, проще нанести с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning. За расправу над Мордредом вы получите 60 exp. Подберите выпавший из него Silver (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 40+60+30=130.

35. ANGLESEY

Brimstone+Law=Cure
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Silver+Law=Teleport
Союзники: Ariadne

Насобирав штук пять mana sprites, быстренько разыщите нужную башню (в ней два этажа, а второй этаж совсем крохотный). На второй ее этаж можно попасть че-

рез хитроумную систему телепортеров. Но можно и не ломать голову — используйте собственное заклинание Teleport, чтобы добраться до сундука. В сундуке вы найдете артефакт Drum of Convocation (+30 exp.), который мгновенно собирает вокруг вас всю вашу армию.

Но артефактом лучше не пользоваться, а поскорее уносить ноги в Портал, который находится в замке. Пробиваться в замок через вход — дело почти безнадежное, так как вас встретит целая армия Champions of Chaos и драконов. Проще всего подойти к замку с противоположной стороны и телепортироваться прямо к Порталу. Так что заклинание Teleport в этой миссии практически бесценно. Также пригодится Haste и Gooey Glob, чтобы отрываться от преследователей. Главное — успеть добраться до Портала, пока еще жива Ариадна.

Experience: 30.

36. DINES EURYS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Mistetoe+Chaos=Gooey Glob
Hemlock+Neutral=Lightning
Galactides+Law=Centaur
Bloodstone+Law=Griffin
Clover+Neutral=Basilisk
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Valerian+Law=Lure
Silver+Chaos=Apocalypce
Союзники: Ariadne

В этой миссии вы схватитесь с самим Ovelord'ом, причем победить его придется трижды. Overlord находится в замке, состоящем их трех отдельных башен: Tower of Chaos, Neutral Tower и Tower of Law. После каждой своей «смерти» он будет проходить в следующую башню.

В каждой из башен он будет применять, в основном, заклинания соответствующего типа. Кроме того, возле Магических Кругов каждой из башен будут стоять соответственно Pestilence, Guardian и Fountain of Life. Чтобы уничтожить эти сооружения, совершенно необходимо заклинание Apocalypse, так как только оно действует внутри зданий.

Тактика действий обычная — последовательно захватывайте Круги, отрезая тем самым врага от источника маны. Только в этой миссии обязательно ставьте возле Кругов Guardian — Overlord очень изворотлив и всегда будет пытаться атаковать Круги, которые вы давно уже посчитали своими.

Попытайтесь как можно дольше сохранить армию троллей, которых приведет Гаргантюа (брауни Twigkindl'a слишком хрупки — все равно их не спасете). Overlord любит созывать самых мощных существ: Champion of Chaos, Knight, Griffin, но не чурается и обычных единорогов. Вы же сделайте упор на грифов и кентавров. Также весьма полезны василиски с их ядовитым укусом. Для расправы над Overlord'ом пытайтесь выманивать его на открытые пространства, где можно применять Lightning. И тогда работает стандартная схема: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Игорь Савенков

RESIDENT EVIL 2

РАЗРАБОТЧИК Capcom
ИЗДАТЕЛЬ Virgin Interactive
ВЫХОД февраль 1999 г.
ЖАНР adventure + action
ТРЕБОВАНИЯ P-166, 32Mb, рек 3D-уск.

ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★☆
РЕЙТИНГ 8.1

Кровавое приключение, наполненное хитроумными загадками

Все началось с аварии в лаборатории, расположенной у небольшого городка под названием Raccoon City. Umbrella Corporation разработала мутагенный яд, который использовался в бактериологическом оружии. После катастрофы все живое начало потихоньку мутировать. Тогда это обошлось — специальная команда спецназа уничтожила всех мутантов. Но эксперименты продолжались, и новый кошмар вырвался на свободу.

ДИСК ПЕРВЫЙ

Вы — молодой полицейский, вчерашний выпускник Академии, были переведены в маленький городок под странным названием Raccoon City. Удивительно, но на улицах не видно ни одного жителя, а ведь время вечернее, люди гулять должны... Внезапно ваше внимание привлекает какая-то куча, лежащая посреди дороги. Придется выйти и посмотреть (видимо, по сценарию вы очень хороший любознательный полицейский). Первая встреча с зомби могла закончиться печально, но в переулке вы встречаете красивую девушку (живую), садитесь в первую попавшуюся машину и едете вдвоем в безопасное место — полицейский участок. Так не к стати оживший на заднем сидении полицейский приводит к аварии, к тому же врезавшаяся в вашу машину цистерна добавляет жару. Хорошее начало службы...

ЛЕОН – СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Горящий грузовик разделил вас с попутчицей. Через пламя вы договариваетесь с ней встретиться в полицейском участке — самом спокойном месте в этом проклятом городе. Есть только одна проблема — грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет, бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль этой улицы налево до баррикады, там сверните в переулок.

Где-то шагов через десять увидите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; владелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как

только вы подойдете к обойме, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь — зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать шотган. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит обойма для парабеллума (или для браунинга). Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое графитти, брошенный баскетбольный мяч — печальное зрелище. Следующая дверь приведет на загаженную помойку, упирающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не одна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередей в переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, непорядок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полицейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления, даже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати, на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка, только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь. В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасать других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от входа. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола — в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу крови, поднимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очередью.

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, над которым весит карти-

на с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в одну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стоят коробки с бумагой, находится фотолаборатория. Заодно можно сохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет стоять статуя, держащая камень в руке. Чтобы взять его, нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете S.T.A.R.S. office, вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с единорогом. Как только вы закончите читать дневник, в комнату войдет Клэр, с которой вы договорились встретиться. Обменяйтесь сувенирами и бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade key.

Помните полицейского, у которого с головой не все в порядке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завода двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно. Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. Первый поворот направо, и вы окажетесь в библиотеке. Вскарабкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самого конца, пока не упадете вниз. Эх, давно не чинили здесь полы. Прямо рядом с местом падения есть картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению движущихся книжных полок. Чуть поодаль есть щиток с красной кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери.

Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания, в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса, маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз — там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное — это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно, можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета). Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по бокам. Дайте каждой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите kings plug. Не забудьте взять diamond key с ящика. Теперь бегите на первый этаж, в западное крыло департамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется

немного туго, если только вы не вооружены шоттаном. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и обойму. Через вторую дверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ; в большой комнате лежит записка для вас, оставленная, видимо, очень давно... Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и rook plug. Они под охраной... заметили?

Если выжили, то идите к двери, которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то у самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Результатом будет включение настенного считывателя карточек. Выходите из щитовой и идите налево до двери с надписью Parking. Здесь вы познакомитесь еще с одной выжившей — Адой Вонг. Помогите ей отодвинуть фургон, заслоняющий дверь, и следуйте за ней, пока не наткнетесь на клетку с парнем по имени Бен.

Он не согласится последовать за вами, потому что до смерти боится зомби. Зато даст дельный совет, как выбраться из города. На полке возьмите ломик для открывания люков и выходите наружу. В псарне откройте люк и спуститесь вниз, в канализацию. Мохнатые паучки тотчас же заплюют непрошеного гостя кислотой и ядом, но не отчаивайтесь, здесь всё лечится. Выходите наверх, там есть комната с сундуком и печатной машинкой. На выходе вы снова столкнетесь с Адой, которая попросит вас подсадить ее, чтобы исследовать помещения за железной преградой.

С этого места вам придется поиграть Адой, которая вооружена пистолетом с небольшим запасом патронов и бутылочкой исцеляющего спрея. Ваша задача — найти комнату, где при входе висит карта канализационной системы. Снимите карту со стены и спускайтесь вниз в бассейн, где вам придется потолкать ящики, чтобы создать некое подобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, поднявшаяся вода поможет вам достать Club key. Теперь возвращайтесь обратно, и Ада передаст ключ Леону, после чего резво убежит в неизвестном направлении. Вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Магнум» и патроны. На этом этаже делать больше нечего, поэтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь, ключ после можно выкинуть. В самом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка». Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий этаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете crank, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, ведущая к часовому механизму. Вроде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали — «золотой шестеренки». Нажимайте кнопку и ждите, откроется небольшая дверь в шахту, где лежит knight plug. Когда зададут вопрос, прыгать или не прыгать в шахту, соглашайтесь.

Зайдите в гости к Бену, он передаст вам послание от босса. К сожалению, это будет последнее, что он сможет сделать. Выходите оттуда и направляйтесь к двери, которая открывается при помощи шахматных фигур. Расставьте их, и тогда в комнате найдете ленту, доклад смотрителя канализаций и печатную машинку. Как только вы выйдете из комнаты, то снова столкнетесь с неугомонной Адой, но вот незадача — вас подстрелят. Придется снова переключаться на девушку. Следуя за женщиной, вскарабкайтесь по лестнице и заползайте в вентиляционную шахту, где-то здесь вы снова с ней встретитесь. Опять поднимайтесь по лестнице и становитесь Леоном.

Если идти вниз по коридору, то найдете медаль с изображением волка. Она понадобится чуть позже. Осторожнее в канализации! Идите по ней, пока не наткнетесь на ржавое оборудование. Прикрепите к вентилю ручку (valve handle). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назад до тех пор, пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там поднимитесь по лестнице, зайдите налево в комнату. Подберите вторую медаль, на которой изображен орел, и дневник смотрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать valve handle на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

Потратьте несколько минут на поиски водопада и там используйте обе медали на панели управления спуском воды, что позволит вам пройти в дверь за водопадом. Перед вами машина... Включите электричество нажатием кнопки на панели управления. Когда все заработает, осторожно зайдите внутрь, где вас уже поджидает очередной мутант. По рукам ему, чтоб не лапал! Совершив убийство, выходите через другую дверь и зажигалкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь.

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево, то наткнетесь на труп парня, у которого есть детали для шотгана, делающие его супершотганом. Как только закончите сборку, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранялка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выходите отсюда. Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ для включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в лесу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Аду, которая где-то рядом бегает.

Когда закончите беседу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями этажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите anti-B.O.W. К этому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вскарабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, которая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдите через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами. Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь и открыть шкафчик при помощи weapon-box key, то можно получить части к «Магнуму», что делает его одним из лучших пистолетов. Дальше, убив нескольких зомби, подберите красную карточку, используйте ее на

двери с яйцами, где обитает гигантская моль. Чтобы использовать компьютер, нужно ввести код «guest». Теперь бегите в восточную часть этажа и используйте карточку на закрытой двери. Убив зомби, включите свет. Забирайте все, если хотите, но самое главное — это MO-disk, без него никуда.

На выходе вы столкнетесь с Аннет и получите образец G-virus. Подбегите к самой большой двери и используйте на ней MO-disk. Теперь в роли вашего врага выступит Ада. Когда закончите «спорить», заходите в открытую теперь дверь и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно много-много патронов и исцеляющий спрей или растения.

ЛЕОН – СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, поэтому лучше всего избегать их. Когда выйдете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее вделана медаль с единорогом. Опустите эвакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шоттану.

После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон, зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на водонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Идите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он достанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, поэтому вход открыт.

Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь наверх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В следующей комнате вы заметите убегающую Шерри. Как только она залезет в дырку, подойдите к стене — заметите выпавший у нее из кармана Diamond key. Едва вы подберете его, в комнату зайдет Клэр, которая как раз разыскивала Шерри. После разговора отправляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок, после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Bishop plug. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать Kings plug.

Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь, там придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку, адресованную вам. Следующий пункт назначения — S.T.A.R.S. office, где надо подобрать дневник Криса и «Магнум». Вооружитесь хорошенько и заходите в

комнату для допросов (с большим зеркалом), отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Rook plug. Вас ждет подвал, попасть туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Теперь, когда электричество восстановлено, идите к двери с надписью Parking, где вы просто обязаны встретиться с Адой и помочь ей передвинуть фургон.

Войдите в освобожденную дверь и переговорите с Беном, после чего возьмите с полки ломик для открывания люков, которым придется воспользоваться в псарне. Прогуляйтесь по канализации, и через некоторое время вы снова столкнетесь с Адой. С этого момента все переходит в женские руки. Перестреляйте настырных собак, заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место, откуда начали.

Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Клэр позовет Леона и попросит, вернее, прикажет ему идти в офис майора. Перед тем как туда отправиться, обязательно зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку и автомат. Подойдите к комнате, которую открывает Club key. Пробегите через коридор, периодически отстреливая стаи мертвецов, и так до тех пор, пока не попадете в кабинет майора. Подберите его дневник и отправляйтесь в маленькую комнатенку неподалеку, где будет лежать второй дневник секретарши и рукоятка для завода автомобиля.

По карте найдите большую комнату, где вы еще не были. Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12, 13, 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вам появится некая фигура; быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору, как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать... Через библиотеку поднимитесь на четвертый этаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут Knight plug. Прыгайте в шахту.

А в это время Бен встретится кое с кем и превратится кое во что. Попробуйте ему помочь. Хотя ничего и не получится, он отдаст вам письмо босса. Ему конец, а вам придется опять опускаться в канализацию. Победите Вильяма, и тогда сможете подойти к двери, куда вставляются все шахматные фигуры. С другой стороны двери вас уже поджидает вездесущая Ада и доклад смотрителя канализации. Следуйте за Адой, она приведет вас к воде, где лежат два трупа: у одного в кармане медаль с изображением волка, у другого — маленький ключ. Через набитый пауками коридор вы попадете к подъемному мосту. Используйте Valve handle, после того как вы пройдете по нему, поднимите снова вверх. Если идти прямо по коридору, то увидите Аду. Переговорите с ней и поднимайтесь вверх по лестнице, поверните налево и поднимите медаль с орлом и дневник.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабьте его мощность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, раздавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте медали. Они оживят машину, которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления,. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп с частями от шоттана.

Ваша задача — найти лестницу, по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Ада не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самому подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мониторы...

Здесь все, вернитесь в комнату, где видели Аду в последний раз. Подойдите к механизму и используйте найденный ключ на панели управления. Выйдете из комнаты, там уже стоит готовый трактор.

Активизируйте его, тогда Ада и Леон автоматически сядут в него. Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм, когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).

Идите вперед до тех пор, пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в действие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево, пока не попадете в западную часть корпуса.

Найдите замерзшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении, заходите в правую дверь и поднимите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскарабкайтесь в вентиляционную шахту и выползите в другой комнате. Там чего только нет: два licker'a, две коробки с патронами и лента.

Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту, в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: здесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите P. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет, к сожалению, милая беседа будет прервана странной фигурой.

Попробуйте обогнуть ее и забежать в дверь, которая находится прямо за ним. Только теперь можно залезть по ящикам и открыть дверь. Еще одной неожиданной встречи тут не миновать. Спустя некоторое количество времени подберите ключ и поймайте Шерри в хранилище. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны, пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробегите еще раз под лестницей, через двери, и приделайте полученные фигурки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое; темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума».

Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва — от нее зависит судьба мира.

ДИСК ВТОРОЙ

Молодая девушка мчится по вечернему шоссе. Несколько дней назад она потеряла связь со своим братом, который служил полицейским в городке под названием Raccoon city. Не думая ни секунды, Клэр Ретфилд вскочила на свой мотоцикл и отправилась на поиски. Время позднее — можно зайти в бар и перекусить там... если бы там уже не перекусывали. Бедная девушка оказывается окруженной зомби со всех сторон, единственный путь к спасению — дверь. Клэр распахивает ее и сталкивается с молодым человеком. Дальше вы знаете...

КЛЭР – СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Горящий грузовик разделил вас с попутчиком. Через пламя вы договариваетесь с ней встретиться в полицейском участке — самом спокойном месте в этом проклятом городе. Есть только одна проблема — грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет, бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль этой улицы налево до баррикады, там сверните в переулок.

Где-то шагов через десять увидите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; владелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как только вы подойдете к обойме, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь — зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать арбалет. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит обойма для парабеллума (или для браунинга). Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое графитти, брошенный баскетбольный мяч — печальное зрелище. Следующая дверь приведет на загаженную помойку, упирающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не одна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередей в переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, непорядок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полицейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления, даже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати, на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка, только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда

воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь. В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасать других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от входа. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола — в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу крови, поднимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очередью.

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, над которым весит картина с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в одну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стоят коробки с бумагой, находится фотолаборатория. Заодно можно сохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет стоять статуя, держащая камень в руке. Чтобы взять его, нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете S.T.A.R.S. office, вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с единорогом. Прочитайте дневник и возьмите ракетницу в шкафчике, после чего бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade key.

Помните полицейского, у которого с головой не все в порядке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завода двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно. Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. В комнате вы наткнетесь на маленькую девочку, переговорите с ней, успокойте. Выходите, первый поворот направо, и вы окажетесь в библиотеке. Вскарабкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самого конца, пока не упадете вниз. Эх, давно не чинили здесь полы. Прямо рядом с местом падения есть картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению

движущихся книжных полок. Чуть поодаль есть щиток с красной кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери.

Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания, в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса, маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз — там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное — это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно, можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета).

Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по бокам. Дайте каждой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите кусок голубого камня. Не забудьте взять diamond key с ящика. Теперь бегите на первый этаж, в западное крыло департамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется немного туго, если только вы не вооружены шотганом. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и пластиковую взрывчатку. Через вторую дверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ; в большой комнате лежит записка для Леона, оставленная, видимо, очень давно... Со стола возьмите детонатор. Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и eagle stone. Они под охраной... заметили?

Если выжили, то идите к двери, которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то у самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Результатом будет включение настенного считывателя карточек. Выходите из комнаты и бегите налево, пропустите первую дверь — вам нужно во вторую, левую. Там идите по коридору, пока не увидите дверь налево. В этой комнате вы можете сохраниться. На выходе вы столкнетесь с Шерри. С этого момента придется немного поиграть ею. Поднимитесь на лифте. Прогуляйтесь по коридорам, пока не наткнетесь на комнату с картой канализационной системы. Снимите ее со стены и спускайтесь вниз в бассейн, где вам придется потолкать ящики, чтобы создать некое подобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, поднявшаяся вода поможет вам достать Club key. Теперь воз-

вращайтесь обратно, и Шерри передаст ключ Клэр, после чего резво убежит в неизвестном направлении.

Зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку, только осторожнее: едва вы дотронетесь до нее, все зомби оживут. Карточку примените на складской двери. После увлекательного процесса вооружения вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Магнум» и патроны.

На этом этаже делать больше нечего, поэтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь, ключ после можно выкинуть. В самом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой, и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка».

Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий этаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете crank, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, ведущая к часовому механизму. Вроде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали — «золотой шестеренки». Нажимайте кнопку и ждите, откроется небольшая дверь. Внимательно осмотрите ее и найдете голубой камень, который можно совместить с уже имеющимся у вас и получить в результате jaguar stone.

Отнесите все три камня в комнату босса. Там нажмите кнопку у картины. Она задвигается и откроет три слота, куда идеально входят все три булыжника. Откроется дверь. Подберите за ней послание от босса и заходите в лифт. Когда спуститесь, увидите самого босса, заберите патроны и снова спускайтесь вниз. Вот здесь придется попотеть, но битва выигрывается довольно легко... Вернитесь обратно и подберите Шерри, которая захочет снова спуститься вниз. И зря, потому что в момент нажатия кнопки она провалится в дырку. Чтобы спастись, просто бегите вперед до первой двери и в комнате залезьте в вентиляционную шахту. Избегайте по возможности летучих мышей и не забудьте подобрать монетку.

Походите по канализации, пока не наткнетесь на ржавое оборудование подъемного моста (по пути встретитесь с Аннет, мамой Шерри). Прикрепите к вентилю ручку (valve handle). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назад,до тех пор, пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра. Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там встретитесь с Шерри и, самое главное, получите монетку. Поднимитесь на лифте, там идите левее, пока не найдете золотую монетку и дневник смотрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать valve handle на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

Потратьте несколько минут на поиски водопада и там бросьте две монетки в панель управления спуском воды, что позволит вам пройти в дверь за водопадом. Перед вами машина... Включите электричество нажатием кнопки на панели управления. Когда закончите кататься, зажигалкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь.

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево, то наткнетесь на труп парня, у которого есть классный spark gun. Как только закончите вооружаться, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранялка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выхо-

дите отсюда. Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ для включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в лесу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Шерри, которая где-то рядом бегает.

Когда закончите беседу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями этажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите anti-B.O.W. К этому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вскарабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, которая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдете через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами. Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь, то, убив нескольких зомби, можно подобрать красную карточку. Используйте ее на двери с яйцами, где обитает гигантская моль. Чтобы использовать компьютер, нужно ввести код «guest». Теперь бегите в восточную часть этажа и используйте карточку на закрытой двери. Убив зомби, включите свет. Забирайте все, если хотите, но самое главное — это MO disk и канистра с сывороткой, без них никуда.

На выходе вы столкнетесь с Аннет и получите инструкцию по изготовлению сыворотки. Используйте канистру на компьютере и нажмите кнопку. Через несколько секунд вы получите готовый препарат. Найдите дверь с надписью «P4», за ней стоит машина, в которую вылейте все содержимое канистры. После подбегите к самой большой двери и используйте на ней MO-disk. Заходите и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно много-много патронов и исцеляющий спрей или растения. После победы забирайтесь на поезд.

КЛЭР – СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, поэтому лучше всего избегать их. Когда выйдете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее вделана медаль с единорогом. Опустите эвакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шотгану. После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон, зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на водонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Идите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он достанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, поэтому вход открыт.

Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору, пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь наверх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В комнате S.T.A.R.S. вы встретитесь с Леоном. Немного поболтайте и приступайте к делу: возьмите дневник Криса, Diamond key и арбалет в шкафчике. Не забудьте прочитать только что пришедший факс. На выходе помогите Шерри. После этого отправляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок, после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Serpent stone. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать обломок камня.

Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь. Здесь придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку. Вооружитесь хорошенько и заходите в комнату для допросов (с большим зеркалом), отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Eagle stone. Теперь идите в другую часть здания и зайдите в Evidence room. Там вы найдете пленку, арбалетные болты и пластиковую взрывчатку. В другой комнате на вас нападет полицейский, убейте его и возьмите со стола детонатор, который можно совместить с пластидом. После чего подойдите к вертолету и заложите под него бомбу.

Через открывшуюся дверь войдите в комнату и поговорите с боссом, а потом выходите через противоположную дверь. В маленькой комнатке вам придется зажечь свет, только тогда вы сможете подобрать доклад секретаря, гранаты и Шерри. Вернитесь в комнату босса, там вам стали доступны дневник и Heart key.

Вас ждет подвал, войти туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Выйдите из комнаты, в коридоре поверните налево и спуститесь по лестнице, там будет комната с печатной машинкой. На выходе вы встретитесь с Шерри еще раз. Играя за нее, перестреляйте настырных собак, заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место, откуда начали. Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Леон позовет Клэр и скажет, что он передвинул фургон, освободив перекрытую дверь. Перед тем как направиться в указанном направлении, обязательно зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку и автомат. После этого бегите к двери с надписью Parking. В псарне вы найдете рукоятку для завода автомобиля. Бегите на первый этаж и откройте оставшиеся комнаты: в маленькой будет лежать дневник ночного сторожа и патроны, а с большой немного сложнее.

Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12, 13, 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вам появится некая фигура; быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору, как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать... Через библиотеку поднимитесь на четвертый этаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут вторую часть сломанного камня.

Отнесите все три камня в комнату босса. Там нажмите кнопку у картины. Она задвигается и откроет три слота, куда идеально входят все три булыжника. Откроется дверь. Подберите за ней послание от босса и заходите в лифт. Когда спуститесь, увидите самого босса, заберите патроны и снова спускайтесь вниз. Вот здесь придется попотеть, но битва вам по плечу... Вернитесь обратно и подберите Шерри, которая захочет снова спуститься вниз. И зря, потому что в момент нажатия кнопки она провалится в дырку. В это раз за нее играть вы не будете.

Продолжайте двигаться вперед, пока не найдете факс смотрителя канализации. Там же переговорите с Леоном, он приведет вас к воде, где лежат два трупа: у одного в кармане медаль с изображением волка, у другого — сигнальные огни. Через набитый пауками коридор вы попадете к подъемному мосту. Используйте Valve handle. Как только перейдете на другую сторону, не забудьте сразу же поднять мост обратно.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабляете его мощность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, раздавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте медали. Они оживят машину, которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп со spark gun'ом.

Ваша задача — найти лестницу, по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Шерри не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самой подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мониторы...

Здесь все, вернитесь в комнату, где видели Шерри в последний раз. Подойдите к механизму и используйте найденный ключ на панели управления. Выйдите из комнаты, там уже стоит готовый трактор. Активизируйте его, тогда Клэр и Шерри автоматически сядут в него.

Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм; когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).

Идите вперед до тех пор, пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в действие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево, пока не попадете в западную часть корпуса.

Найдите замерзшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении, заходите в правую дверь и поднимите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскарабкайтесь в вентиляционную шахту и выползите в другой комнате. Там чего только нет: два licker'a, две коробки с патронами и лента.

Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту, в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: здесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите P. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет. Поговорите с ней, поднимайтесь по ящикам наверх и используйте найденный ключ на двери. Вернитесь к месту установки пробок, там вас ждут Шерри и ключ. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны, пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробегите еще раз под лестницей, через двери, и приделайте полученные камешки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое: темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума». Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва; надеюсь, девушка победит.

СЕКРЕТЫ

Каждая уважающая себя игра имеет несколько секретов, доступных самым быстрым, самым умным. Без этого не обошлось и в Resident Evil 2.

Возможность поиграть еще одним выжившим, солдатом по имени Hunk.

Он пытался отнять G-virus у Вильяма, за что и поплатился (в игре он появляется под именем CG FMV). К сожалению, солдат может только драться. Чтобы получить его в свое распоряжение, вам нужно пройти все четыре сценария с рейтингом А.

Возможность играть неким созданием под названием Tofu.

В отличие от Хэнка, Тофу вооружен ножом, но тоже не может подбирать и переносить предметы.

Способ его получения: пройти первый и второй сценарий за Леона, затем первый и второй за Клэр и, наконец, еще раз первый и второй за Клэр. Это еще не все. За каждый сценарий нужно сохраниться не более 12 раз и ни разу не применить оружие с бесконечными патронами.

Оружие с бесконечным боезапасом.

Пройдите первый сценарий за два с половиной часа (рейтинг А или В), и в награду получите базуку.

Если одолеете второй сценарий за три часа (рейтинг А или В), то вам вручат **автомат**.

А если второй пройдете за два с половиной часа, тогда и **автомат**, и **ракетница**, и ручной шестиствольный **пулемет** навеки ваши.

Special key.

Попытайтесь добраться до полицейского участка, не подбирая патронов. Когда войдете внутрь, заберите со стола обойму (где компьютер стоит) и выходите наружу. Прямо на лестнице вас будет поджидать зомби в камуфляжных штанах и желтой куртке. Он очень живучий, укладывается только после 30 попаданий. Зато после его смерти в карманах куртки вы найдете Special key. В процессе игры вы найдете Darkroom, в которой будет шкафчик, открывающийся только этим ключом. Внутри окажется полная смена белья и верхней одежды. Если хотите разнообразия, пробуйте...

Берновский Алан

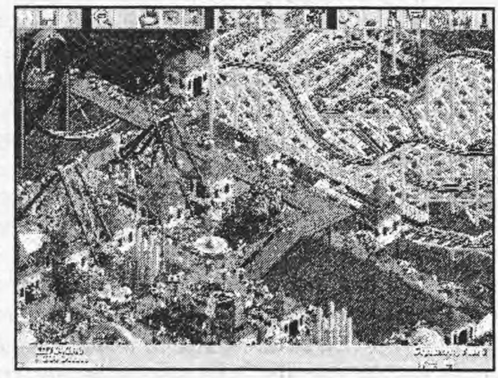
7 Зак. 169

ROLLERCOASTER TYCOON

РАЗРАБОТЧИК Microprose
ИЗДАТЕЛЬ Hasbro Interactive
ВЫХОД март 1999 г.
ЖАНР экономическая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ P-90, 16Mb

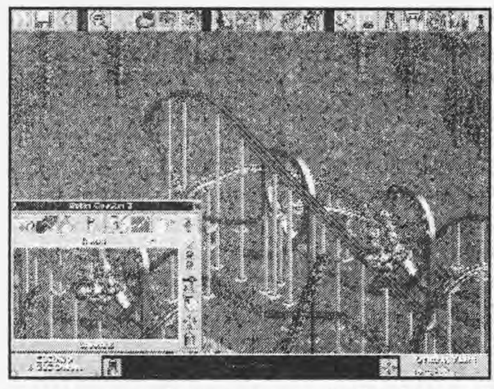
ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆
ЗВУК ★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★☆☆
РЕЙТИНГ 8.7

Theme Park, каким он должен быть в 1999 году



Можете дать точное определение понятию «клон» в мире компьютерных игр? Ясно, что это игра, которая эксплуатирует идею и принципы другой игры. Определение вроде бы достаточно конкретное и не требующее объяснений. Мы привыкли считать, что клон — это плохо. Как правило, некачественно и неинтересно. Однако в последнее время стали выходить игры, способные своим качеством изменить сложившееся предубеждение. И именно такой игрой является RollerCoaster Tycoon. Судите сами: жанр игры — экономическая стратегия, цель — построить парк развлечений и зарабатывать на нём деньги. Улавливаете аналогию? Ну конечно же, Theme Park, только с поправкой на 1999 год. Так вот, после первых же минут игры в RCT понимаешь, что ни о каком клоне не может быть и речи. Хотя бы потому, что Theme Park вышел почти четыре года назад, он уже «дедушка» экономической стратегии. Это всё равно, что Total Annihilation обозвать клоном Dune 2. Это во-первых. А во-вторых, RollerCoaster Tycoon получился настолько удачным, что может претендовать хоть на звание Theme Park 2, хоть вообще на звание лучшей экономической стратегии. И я подозреваю, что на разработчиков игры свалится ещё не одна награда...

Однако что это я всё расхваливаю игру, а не рассказываю о ней? Начнём, пожалуй, со сценариев. Всего в игре пять сценариев, каждый из которых заключается в том, чтобы построить и развить парк развлечений в отдельно взятой стране и на определённой местности. Цель игры — привлечь к себе максимальное количество посетителей и выстроить парк, который будет отвечать определённому набору требований (в каждом сценарии — своих). После чего вы переходите к следующей миссии данного сценария, где продолжаете в том же духе. Кстати, по окончании миссии вам предоставляется выбор — перейти на новый уровень или продолжать



развивать старый парк. Правда, если вы выберете продолжение развития, в следующую миссию вы уже не попадёте. Тем не менее, сама по себе такая возможность — это здорово! Всего в состав миссий входит более двадцати парков, каждый из которых можно развивать буквально сутками, так что отсутствием игрового времени игра явно не страдает. Вообще RollerCoaster Tycoon даёт возможность вволю поэкспериментировать и воплотить в игре какие-то свои творческие задумки и просто фантазии. Чему немало способствует интерфейс, большой и удобный: каждая кнопка снабжена изображением, доходчиво объясняющим её функцию. Различными меню пользоваться не сложнее, чем обычными окнами в Windows. Игра поддерживает графические режимы от 640x480 до 1024x768. Изображение масштабируется и вращается вокруг своей оси с шагом, равным 90 градусам. Звук в игре, во-первых, очень качественный, а во-вторых, интерактивный. То есть, находясь неподалёку от американских горок, вы сможете услышать рёв двигателей во время подъёма на гору и визги посетителей, когда они с этой горы несутся вниз. Качество графики в игре впечатляет: применяя масштабирование, можно, например, увидеть такие объекты, как утку, плавающую в фонтане, или бутылки в руках у посетителей. Сами посетители поражают своей детализацией — как графической, так и смысловой. Если у кого-то из них плохое настроение, вы это увидите по его жестам. Купив в киоске гамбургер, посетитель его съест, и это также не ускользнёт от вашего взгляда... При всём этом не следует забывать, что размер самих посетителей — всего пара десятков пикселей.

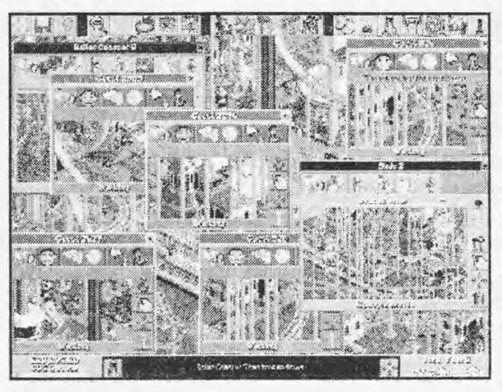
ЗАДАЧИ ИГРЫ

Ну какие могут быть задачи в экономической стратегии? Построить парк, развить его до немыслимых размеров, заработать кучу денег и затем перейти в следующую миссию с чувством безграничного восхищения собой, гениальным капиталистом. Хотя можно и остаться в миссии и продолжать развивать парк — если есть куда. Как показала практика, главной проблемой в игре является не столько нехватка денег или производственные проблемы, сколько элементарное отсутствие свободного места. Чем ближе миссия будет подходить к завершению, тем труднее станет что-либо понять в беспорядочном нагромождении из качелей-каруселей, ларьков с гамбургерами и американских горок.

ПЛАНИРУЕМ

Примером для прохождения нам послужит первая миссия в сценарии «Evergreen Gardens». Местность там достаточно ровная, открытая (мало деревьев), и парк там придётся строить с нуля — именно это нам и нужно. Однако прежде, чем приниматься за строительство, следует разобраться с интерфейсом. Кнопки располагаются наверху, я перечислю их свойства в направлении слева направо. Вначале идут кнопки, отвечающие за параметры игры: самая первая — пауза, вторая — меню настроек, третья — быстрое отключение звука. Далее идут кнопки, чьи функции отвечают за то, что мы видим на экране. Первые две позволяют приблизить или от-

далить изображение, третья вращает его вокруг своей оси, нажатием на четвёртую вызывается меню настройки изображения. Там можно включить режим «подземного» или «подводного» зрения, то есть видеть различные уровни почвы, или сделать на время невидимыми аттракционы или посетителей. А поскольку игра сделана в многоуровневом изометрическом режиме, то эти функции иногда очень помогают. Например, не всегда можно увидеть, что творится в котловане, который только что вырыт. Или в туннеле, где проходит трасса американских горок. В том же меню есть функция, выводящая на экран разметку уровней высоты (или глубины) в виде цифр, налепленных на каждый элемент построек. Весьма полезно, если никак не удаётся соединить две части полотна американских горок в одно целое.



Продолжим о кнопках. Следующая их группа отвечает за строительство. Первая кнопка — изменять уровень почвы, то есть копать. Или насыпать — в зависимости от задачи. Если вам вдруг захочется залить всё выкопанное водой и превратить парк в большое болото, то в этом сможет помочь следующее меню. Ещё можно насыпать в водоёме крохотный островок, коварно заманить на него посетителей и затем вероломно там бросить.

Наконец, верх цинизма — проложить на этом островке пешеходные дорожки (следующая кнопка), обнести их забором и заставить посетителей гулять по кругу. Шаг влево, шаг вправо... Кто не спрятался, я не виноват... Да, чуть не забыл: понаставить кучу фонарей, чтобы не было покоя несчастным посетителям даже ночью! И поставить на всех только одну урну!! И ни одного туалета!!! И только бешеные утки надрывно крякали вокруг...

Шутка, конечно. А вы уже приготовились? Я-то хотел всего лишь разъяснить назначение следующих кнопок. Нет, это не издевательство над посетителями. Это постройка водоёмов и всевозможного мелкого инвентаря типа фонарей, лавочек и урн для мусора. Последняя кнопка строительного меню вызывает меню постройки аттракционов, торговых павильонов и других сооружений (подробнее об этом меню чуть позже). Остаётся последняя группа кнопок, их назначение подробно описано ниже.

Материальное положение вашего парка. Здесь показано, сколько денег вы потратили и сколько заработали. Здесь же вы сможете провести маркетинговую кампанию, например, объявить во всеуслышанье, что сегодня во всём парке мороженое раздаётся бесплатно. Результатом, по идее, должен явиться небывалый наплыв посетителей. Что, в свою очередь, принесёт вам дополнительную прибыль.

Меню исследований: здесь проводится разработка новых видов аттракционов и модернизация старых. Всё это происходит само собой, игроку нужно только обеспечивать разработки деньгами и выбирать направления работы учёных. В меню предусмотрена возможность менять сумму денег, расходуемых на разработки. Понятно, что чем больше потратишь, тем интенсивнее всё будет разрабатываться.

Информация обо всех структурах парка, если вам вдруг захочется посмотреть, сколько аттракционов на данный момент работает, а сколько бездействует. Статус парка. Здесь можно поменять название парка (на Gorky Park, например), подкупить

немного окрестной земли, а также увидеть, чем ваш парк наградили и за что. И наградили ли вообще.

Статус посетителей. Если у вас по парку прогуливаются несколько сотен посетителей, то в этом меню вы сможете просмотреть информацию о каждом из них. Иногда полезно сюда заглянуть, чтобы понять общее настроение развлекающейся тусовки. Что легко заметить по выражению физиономии, изображённой рядом с именем посетителя (которое, кстати, тоже можно поменять).

Персонал. Здесь осуществляется набор сотрудников и контроль за ними. Если вы обнаружили, что все разнорабочие вдруг дружно кинулись косить лужайки, а парк при этом медленно, но верно тонет в мусоре, то вам нужно как раз это меню.

Архив сообщений. Здесь находятся все предупреждения и другая информация, прошедшая в своё время на экране.

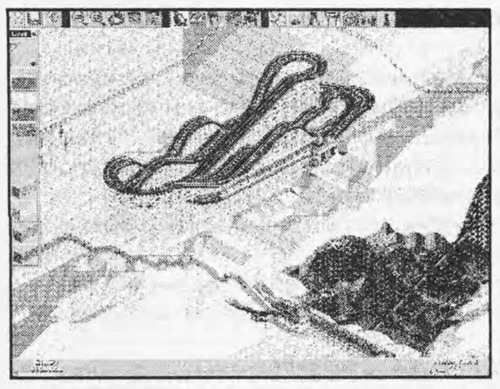
Вот, собственно, и весь интерфейс. Пользоваться им достаточно легко, если не считать слишком большого количества всевозможных окошек в меню. Теперь можно приниматься и за постройку парка.

Начинать строительство надо, понятное дело, с пешеходных дорожек. С их помощью мы запланируем, где какие здания будут стоять. Прокладывая дорожки, не забудьте о том, что к каждому зданию ведут вход и выход — это два дополнительных квадрата земли. Учитывайте и то, что сразу все аттракционы построить при всём желании не получится, поэтому не стоит прокладывать дорожки через весь парк неизвестно куда. В противном случае ваши посетители вместо того, чтобы кататься на аттракционах и приносить вам звонкую монету, просто заблудятся среди бесконечных перекрёстков. Самым правильным будет застроить поначалу определённую часть парка, а затем пристраивать к ней всё новые аллеи. Тем более, что обилие дорожек, проведённых в никуда, может запросто оставить вас банкротом, не такие уж они и дешёвые. Следующий этап строительства — аттракционы, торговые павильоны и прочие постройки. В каком порядке и количестве их возводить — дело ваше, хотя здесь тоже есть несколько особенностей. Например, сэкономить место можно, построив американские горки и другие аттракционы этого типа прямо над парком. Или под ним, соорудив тоннель. Раз уж мы заговорили о постройках, продолжим этот разговор, только подробнее.

СТРОИМ

Итак, все постройки в игре делятся на несколько основных видов. Это сами аттракционы, которые, в свою очередь, делятся на несколько типов, торговые павильоны и мелкий инвентарь. Начинать лучше с дешёвых аттракционов и построить их по несколько штук. Делается это следующим образом: заходите в меню построек, выбираете то, что нужно, и ставите в запланированном месте сперва сам аттракцион, затем вход и выход. После чего включаете его (каким образом, описано ниже) и устанавливаете плату за вход.

С этим надо быть особенно внимательным, так как на некоторые аттракционы вход по умолчанию бесплатный. Затем следует поставить на каждом углу ларьки со всевозможными лакомствами, не забыв ориентировать их в нужном направлении. То есть лицом к народу. После того как в вашем парке появился набор из пары-тройки аттракционов и нескольких ларьков со съестными припасами, можно открываться. Как это сделать? Жмите на меню парка (или на центральный вход), в котором есть нечто, смахивающее на светофор. Вот его и переключите — с красного на зелёный. Подобным образом, кстати, управляются и все остальные структуры. Итак, парк открыт и посетители уже заходят. Однако плата за вход по умолчанию равна



нулю, то есть вход бесплатный. Это, конечно, неправильно. Надо не стесняться и входить в образ капиталиста, дерущего по три шкуры с бедных посетителей. Так что установите плату за вход для начала, скажем, в размере 20 фунтов. В дальнейшем, когда ваше чудо развлекательной индустрии разовьётся, можно будет повысить плату за вход и вдвое, и втрое, проверяя целесообразность суммы на реакции посетителей. Если вы чересчур завысите плату, люди будут просто разворачиваться и уходить, поэтому не очень-то увлекайтесь. А теперь о главном. О самом главном. Не забудьте построить туалеты!!! А то весь ваш парк стараниями посетителей превратится в один большой туалет. То же самое можно сказать и про урны для мусора. Кстати, информация для особо циничных индивидуумов. Специально для вас предусмотрена возможность установить в туалете плату за вход.

ПРОДОЛЖАЕМ В ТОМ ЖЕ ДУХЕ

Приведя в порядок все свои финансовые и прочие проблемы, вы сможете убедиться, что наука не стоит на месте. Технический прогресс время от времени будет подбрасывать вам новые виды аттракционов и павильонов. Если вас не устраивает, с какой скоростью это происходит, можно выделить больше денег на разработки. Сразу, как только у вас появился новый тип аттракциона, конечно же, стройте его. На собственном опыте убедился: лучше всё построить самому, шаг за шагом, чем использовать уже готовые конструкции.

Тому есть несколько причин. Первая: если всё время выбирать готовые к употреблению конструкции, никогда не научишься строить что-либо сам. Вторая: количество денег и свободного места не всегда соответствует вашим аппетитам. А если начать строить самостоятельно, то можно и под свободное место аттракцион подогнать, и в требуемую сумму уложиться. Предвосхищая возможные вопросы, расскажу подробнее, каким образов возводить сложные структуры типа американских горок.

Для начала выбираете то, что хотите построить, и жмёте кнопку «build this». В окне меню появляется первый элемент постройки (как правило, это посадочная платформа). Выбрав направление движения, начинайте постройку, нажав на элемент в строительном меню. Строя посадочную платформу, не забывайте: чем она длиннее, тем большее количество посетителей сможет за один раз принять аттракцион. И тем больше будет ваша прибыль. Жаль только, что длина платформы ограничена...

А то можно было бы всю трассу сделать в виде одной бесконечной платформы. Далее в меню есть ещё несколько пунктов, которые отвечают за повороты трассы (влево, вправо, вверх, вниз), и несколько специальных элементов типа кольца или S-образного поворота. В строительстве горок есть несколько особенностей, которые необходимо знать.

Так, например, кольца становятся доступными для постройки только в том случае, если трасса направлена вверх. Буксировочная цепь может быть построена только на подъёме средней высоты (кроме него, есть ещё крутой подъём). Есть и другие

вполне логичные ограничения, к ним относится, в частности, невозможность постройки спуска сразу после подъёма — надо обязательно проложить между ними одну горизонтальную секцию. И ещё по поводу американских горок: игра сделана настолько реалистично, что продумывать трассу надо со всей серьёзностью, руководствуясь нормальными физическими законами. К примеру, не строить такой подъём, на который у состава не хватит энергии подняться. Если это произойдёт, вагоны поедут назад и, чего доброго, столкнутся со следующим за ними составом. Чтобы подобного не произошло, старайтесь на особенно крутых подъёмах размещать буксирные цепи, для перестраховки.

Ну что ж, о строительстве мы вроде поговорили, теперь стоит рассказать о тех, кто всё построенное обслуживает. То есть о персонале.

БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

Там чудеса, там клоун бродит. Механик молотком стучит... Разнорабочий по газону идёт и травку подстригает. Романтика... Персонал надо уважать. Если бы не механики, все аттракционы давным-давно бы сломались. Без разнорабочих парк погряз бы в горах мусора. Не будь полицейских, распоясались бы хулиганы. А без entertainer`ов-затейников все посетители ходили бы, как в воду опущенные, и ни на один аттракцион даже не взглянули бы. Вот что такое персонал. Поэтому денег на него жалеть не надо.

СОВЕТЫ

Для того чтобы посетители не уходили от аттракциона, если он занят, стройте особый вид дорожки, специально рассчитанной под формирование очереди.

Если ваши разнорабочие слишком много времени уделяют подстриганию газонов, просто отключите эту опцию в настройках персонала.

Если какой-то аттракцион часто ломается, определите механика на патрулирование только возле этого аттракциона. Теперь механик будет инспектировать его настолько часто, что исключит всякую возможность поломки. То же решение применимо для наиболее засоряемых районов парка: определяйте туда на патрулирование разнорабочих.

Чтобы уберечь посетителей парка от капризов погоды, постройте несколько информационных киосков. Как ни странно, но именно там продаются... зонтики.

Чтобы избежать работы аттракциона с неполной загрузкой или вообще «вхолостую», включите в его меню опцию «wait full load».

Сооружая американские горки, не злоупотребляйте высотой и сложностью элементов, а то посетители будут просто бояться пользоваться этим аттракционом.

Если игра начинает заметно тормозить при большом количестве построек, попробуйте переключить экран в разрешение 640x480.

Никогда не повышайте скорость разомкнутого кольца американских горок до 60 миль в час!

Никогда не стройте водоёмы прямо под посетителями!

Вот, собственно, и всё, что я хотел вам рассказать об этой достойнейшей игре. Остаётся лишь добавить, что любую информацию, обновления, дополнительные сценарии и новые структуры вы всегда сможете скачать с официального сайта игры, находящегося по адресу: **http://www.rollercoastertycoon.com/**

Степан Комиссаров

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

РАЗРАБОТЧИК Firaxis
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
ВЫХОД февраль 1999 г.
ЖАНР пошаговая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ P-133, 16Mb

ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ 10

Сид Мейер не подвел и на этот раз – стопроцентный хит!

Ура! Дождались. Космический корабль, пущенный из Civilization в 1991 году, наконец-то долетел до Альфы Центавра (хотя по космическим меркам 8 лет — это пустяк), и перед нами очередное детище легендарного Сида Мейера.

Alpha Centauri начинается как раз там, где заканчивается Civilization: к далекой звездной системе послан космический корабль в надежде достичь «земли обетованной», спасаясь от всевозможных катаклизмов, постигших матушку-Землю. Однако в полете происходит нештатная ситуация (метеоритный дождь серьезно повреждает корабль), так что все планы летят к чертям и на поверхность планеты в разных местах высаживаются семь группировок во главе со своим лидером и со своим видением будущего человечества (вот вам и семь «рас»). Им (то есть вам) придется исследовать новый мир, строить и развивать колонии, проводить научные исследования, приспосабливаться к окружающей среде, осуществлять грандиозные проекты, воевать как друг с другом, так и с местными формами жизни, вступать в дипломатические отношения — и все с единственной целью: доказать, что именно ваша фракция самая «крутая».

Словом, делать нужно почти то же самое, что и в Civilization, только на чуждой планете. Поэтому не удивительно, что Alpha Centauri оказалась очень похожей на Civilization. Однако движок игры переработан кардинально, так что мир «Альфы Центавра» стал гораздо связнее и разнообразнее мира «Цивилизации». Возьмем, к примеру, общественное устройство. Раньше все было просто — только пяток общественных формаций, начиная с деспотизма и заканчивая демократией. В Alpha Centauri все хитрей: есть четыре направления (политика, экономика и т. п.), в каждом из которых можно проводить 4 типа политики. В итоге получается 256 различных общественных моделей, причем нельзя однозначно сказать, какая из них лучше (у каждой есть свои плюсы и минусы).

Или другой пример — преобразование местности. Лик Альфы Центавра можно менять буквально до неузнаваемости: сравнивать горы, соединять материки перешейками, бурить артезианские скважины, которые будут давать начало новым рекам и т. п. Помимо стандартных шахт и ферм можно ставить солнечные коллекторы и бурить геотермальные скважины, обогащать почву и рассаживать леса... Причем

все действия взаимосвязаны: горы останавливают потоки влажного ветра, дующего с запада на восток, так что западные склоны вновь созданных гор более урожайны, чем восточные. А безоглядная погоня за добычей ресурсов может обернуться экологической катастрофой: ваши базы будут атакованы полчищами представителей местных форм жизни. И это в лучшем случае; в худшем может подняться, например, уровень мирового океана и затопить прибрежные зоны. Список нововведений можно продолжать до бесконечности. (Чего стоит только возможность конструировать юниты из отдельных блоков, а затем апгрейдить их!) Деталей и нюансов — тьма. Всего и не перечесть. Да это и не нужно. Поверьте только, что Сид Мейер превзошел здесь самого себя: уж на что была богатой Civilization, a Alpha Centauri еще «круче»! Причем вам не дадут потонуть в море деталей: большую часть действий можно автоматизировать, передоверив их компьютеру. Самые важные сообщения дублируются голосом.

Игра также завораживает своей атмосферой. Действительно начинаешь верить, что попал не в столь уж далекий XXII век — все детали выглядят весьма правдоподобно. Множество классных роликов. Единственное, на что можно посетовать, так это цветовая палитра: слишком много красноватых оттенков (возможно, это сделано умышленно — так неприглядно должна выглядеть чуждая планета). Так что остается только поздравить Сида Мейера и самих себя: Сида — за то, что в очередной раз не уронил достоинства своего громкого имени, а нас — за то, что мы получили великолепную стратегию!

Рекомендуем начать игру со сценариев Explore, Buid, Conquer, в которых вас постепенно введут в курс дела и последовательно познакомят с основными элементами Alpha Centauri. Затем переходите к игре на случайно сгенерированной карте, причем на низшем уровне сложности (citizen) — тогда в нужные моменты будет задействован tutorial.

РЕСУРСЫ

Экономическая модель игры зиждется на трех ресурсах: nutrients (пища), minerals (минералы) и energy (энергия). Пища требуется для роста колоний (увеличение их численности), минералы идут на производство юнитов, а энергия служит универсальным денежным средством. Все ресурсы добываются только в колониях.

Вся добываемая энергия автоматически перераспределяется по трем каналам: Economy (экономия), Psych (настроение) и Labs (научные исследования).

Economy — это ваш энергетический запас, так сказать, казна. Многие дипломатические операции осуществляются с помощью энергетических «денег» (подкуп, купля/продажа технологий и т. п.). Эти же деньги можно бросить на мгновенное завершение строительства чего-либо в любой колонии.

Psych — эти деньги идут на поддержание должного настроения в колониях.

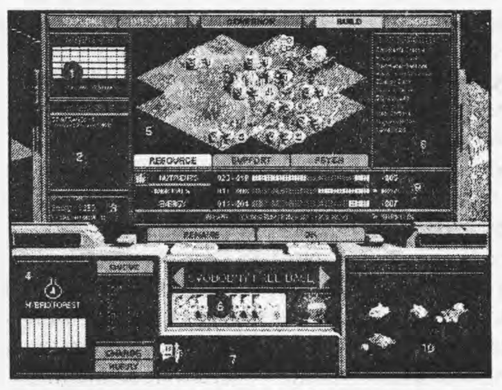
При низком уровне настроения возможны бунты (drone riots).

Labs — эта часть денег идет на научные исследования.

Процентное соотношение (куда сколько идет) можно менять на панели Social Engeniring (вызывается через Menu — HQ или с помощью клавиши **E**). Рекомендуется как можно больше денег пускать на научные исследования.

КОЛОНИИ

Основу вашего могущества составляют колонии. Только в колониях собираются ресурсы, производятся юниты, возводятся разнообразные сооружения и строятся секретные проекты.



Обратимся к экрану управления колонией (см. рис.) Центральную часть экрана занимает карта окрестностей колонии (**5**). Она разбита на квадратики, в каждом из которых можно добывать ресурсы. Каждый квадратик в зависимости от природных условий (и построенных сооружений) дает то или иное количество ресурсов: зеленые «яблоки» — это пища, синие многогранники — минералы, оранжевые «солнышки» — энергия. Число одновременно используемых квадратиков определяется численностью вашей колонии. Можно перемещать рабочих (workers) из одного квадратика в другой: для этого надо нажать **левую кнопку** мыши над одним квадратиком, переместить курсор мыши на другой, и там отпустить кнопку мыши. Можно также перемещать рабочих на «хозяйственную» деятельность внутри базы, превращая их в инженеров, ученых, целителей и т. п.: для этого просто щелкните **левой кнопкой** мыши по тому квадратику, откуда вы хотите убрать рабочих и выбрать нужную опцию.

Баланс добываемых/потребляемых ресурсов подводится на панели **9**.

Считается, что каждый житель потребляет 2 единицы питания (nutrients). В данном случае численность колонии равна 9 у. е., так что в колонии потребляется 18 nutrients, тогда как добывается 23. В итоге 23 - 18 = 5 у. е. идет на дальнейшее увеличение численности колонии. Рост численности населения происходит не сразу, а по мере заполнения «продовольственного склада», символически представленного на панели **1** зелеными прямоугольничками. Как только весь «склад» будет заполнен, численность колонии увеличится на 1 у. е., после чего весь процесс циклически повторится. Как скоро произойдет рост численности — это указывается чуть ниже, напротив Growth (в данном случае через 16 ходов). Если же добыча nutrients равна потреблению nutrients, то численность населения колонии меняться не будет (stagnant). Если вдруг окажется, что добыча меньше потребления, то это означает, что население голодает и вскоре его численность уменьшится (если вы не примете должные меры).

Каждый юнит, произведенный в колонии (или приписанный к ней) сверх установленной меры, потребляет 1 у. е. minerals. Эта мера определяется показателем SUPPORT вашей фракции, и об этой мере мы напишем ниже. Скажем только, что в данном случае эта мера равна 2, то есть колония может «бесплатно» поддерживать до двух юнитов. В данном случае на колонии «висит» как раз два юнита (см. панель **10**), поэтому в графе minerals стоит потребление = 0. В итоге все 15 у. е. minerals идут на строительство/производство новых сооружений, юнитов или секретных проектов.

Производимая в каждой колонии энергия идет на поддержку уже построенных зданий, а также может попросту теряться. Чем дальше колония находится от главной колонии (в которой расквартирован Headquarters), тем больше потери. Кроме того, на степень потерь влияет показатель EFFICIENCY вашей фракции (о чем мы поговорим позже): чем больше эффективность вашего общества, тем меньше потери. Наконец, можно строить ряд сооружений или секретных проектов, уменьшающих энергетические потери.

2 – доходы от торговли с фракциями, с которыми у вас заключен мирный договор или пакт.

3 – на этой панели выводятся глобальные данные: M.Y. – текущий год; Energy – суммарный запас энергии по всем колониям; Eco-Damage – экологический вред, причиняемый данной колонией (об экологии поговорим позже).

4 – выводится информация о том, что строится/производится в колонии (в данном случае – hybrid forest) и сколько ходов осталось до завершения строительства/производства (в данном случае – 6). В любой момент можно поменять объект строительства/производства. Для этого достаточно нажать на кнопку «change». Можно задать целую очередь на строительство/производство. Для этого надо щелкнуть по кнопке «queue». Если хотите быстрее завершить строительство/производство, щелкните по кнопке «hurry». После этого вам предложат либо полностью, либо частично (на ваше усмотрение) оплатить недостающее. Оплата производится в энергетических единицах и берется из вашего суммарного энергетического запаса.

Выбор объектов строительства/производства можно целиком передоверить советнику (впрочем, вы всегда можете вмешаться, нажав на кнопку «change»). Чтобы задействовать советника, щелкните по кнопке «governor» в верхней части экрана. Можно пойти и дальше – указать, в какой именно области советник должен сосредоточить свои усилия.

EXPLORE – будут строиться преимущественно разведчики (для исследования новых территорий), Colony Pods (для основания новых колоний) и транспортные средства (для более быстрой переброски юнитов).

DISCOVER – будут строиться в первую очередь сооружения (типа Network Node), повышающие вклад колонии в научные исследования.

BUILD – советник сосредоточится на строительстве сооружений, обеспечивающих дальнейший рост и развитие колонии; время от времени могут производиться terraformers.

CONQUER – будут производиться самые разнообразные боевые юниты. Возможно и строительство сооружений, повышающих боевой потенциал (типа Command Center).

Советник полезен в двух случаях: (1) если вы сами еще недостаточно хорошо разобрались в игре; (2) если хотите избавиться от надоевшего микроменеджмента в каждой колонии вашей разросшейся империи.

Список уже построенных в данной колонии сооружений приведен на панели **8**.

6 – показывает социальный статус жителей колонии. Большая их часть – это рабочие (workers); они нейтральны. В колонии также могут быть недовольные (drones – их портреты выделены красным цветом в правой части шкалы) и процветающие жители (talents – они в левой части шкалы). Если число недовольных жителей превышает число процветающих, то в колонии вспыхивает бунт. (Подробнее см. раздел «Бунт»).

7 – юниты, находящиеся в данной колонии.

10 – юниты, поддерживаемые данной колонией (в том числе Supply Crawlers, поставляющие в колонию дополнительные ресурсы).

РАЗВЕДКА МЕСТНОСТИ

Это то, чем рекомендуется активно заниматься с самого начала игры. Выгода от этого многократная. Во-первых, всегда полезно знать окрестности своей базы, прикидывая перспективы дальнейшего развития. Во-вторых, важно как можно скорее узнать, где находятся ваши конкуренты, и завязать с ними дипломатические отно-

шения. В-третьих, по всей территории планеты разбросаны многочисленные контейнеры (pods), содержащие некоторое количество ресурсов (минералов, питания или энергии). И хотя ресурсов там оказывается не так уж много, но на ранней стадии игры они могут послужить серьезным подспорьем. Кроме того, возможны следующие варианты.

(1) В pods могут оказаться материалы: тогда на ближайшей базе мгновенно завершится текущее строительство.

(2) В pods может скрываться артефакт. Этот артефакт можно использовать двояко: либо присоединить к Network Node на одной их своих баз — тогда вы получите совершенно бесплатно новое открытие, либо использовать при строительстве секретного проекта.

(3) Под pods может скрываться Monolith — это загадочное устройство какой-то древней расы. (Впрочем, Monolith могут попадаться и совершенно открыто.) Monolith повышает на +1 уровень морали посетившего его юнита, но делает это только один раз. Кроме того, Monolith полностью ремонтирует за один ход любой юнит, и это можно делать сколько угодно раз. Наконец, клетки с Monolith дают ощутимо больше ресурсов (на начальной стадии игры), так что есть все резоны строить базы возле Monolith.

(4) Под pods может оказаться телепортер, который мгновенно перебросит ваш юнит в какую-то точку карты.

(5) Откроется приличный кусок карты в окрестности pod'a.

В качестве разведчика рекомендуется использовать быстроходный дешевый юнит на базе шасси Speeder. Если потеряете его — не велика беда (лучше сразу же сделайте несколько разведчиков); если выживет — получите прожженного ветерана с высоким уровнем морали (затем сделаете ему апгрейд).

С открытием Orbital Spaceflight вам автоматически открывается вся карта (но fog of war не исчезает).

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Быстрое проведение научных исследований — залог победы, так как именно научные открытия открывают вам доступ к передовым технологиям и тем самым дают возможность совершенствовать колонии, производить все более мощные юниты и осуществлять секретные проекты. Кроме того, появляется возможность менять общественное устройство.

Научные изыскания ведутся по четырем направлениям: BUILD (B — строительство), EXPLORE (E — исследование), DISCOVER (D — «чистое» открытие) и CONQUER (C — завоевание). Деление на эти категории весьма условное; оно указывает только на общую «направленность» открытия (например, в разряде CONQUER чаще всего попадаются открытия, усиливающие военную мощь). Все открытия образуют одно общее дерево: так, например, для открытия Planetary Economics (B6), необходимо предварительно открыть Enviromental Economics (B5) и Intellectual Integrity (E3).

При стандартных правилах игры (standart rules) вы не можете заранее определить, что именно вы будете исследовать (это можно делать лишь в том случае, если при начале новой игры через Start Game — Customize Rules вы снимете опцию Blind Research). Компьютер сам случайным образом выбирает цель дальнейших исследований. Вы можете лишь повысить вероятность проведения исследований в тех или иных категориях, отметив их крестиком на панели Set Research Profile (вызывается через Menu — HQ; на клавиатуре — **Shift** + **R**).

СЕКРЕТНЫЕ ПРОЕКТЫ

Это аналог Чудес Света из Civilization. Секретные проекты дают какой-либо бонус либо всей фракции в целом, либо только той колонии, в которой они построены. Например, The Merchant Exchange дает + 1 ед. энергии к каждой клеточки той колонии, где реализован данный проект; а благодаря Planetary Transit System каждая новая колония начинается с численности населения, равного 3.

Каждый проект уникален в том смысле, что его можно строить только один раз: как только его построила какая-либо фракция, так все конкуренты автоматически лишаются такой возможности. Каждый конкретный проект всегда строит только одна колония. Все остальные колонии могут помогать ей в этом, производя и посылая свои Supply Crawlers.

ОБЩЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО

ПОКАЗАТЕЛИ

Деятельность каждой фракции характеризуется десятью показателями, которые могут принимать как положительные, так и отрицательные значения (чем выше показатель, тем лучше идут дела в данной сфере).

ECONOMY — характеризует состояние экономики в целом: чем выше этот показатель, тем больше энергии производится.

EFFICIENCY — показатель эффективности экономики: чем он выше, тем меньше энергии тратится впустую.

GROWTH — характеризует прирост населения колонии: чем выше этот показатель, тем меньше единиц пищи требуется колонии для дальнейшего роста.

INDUSTRY — характеризует производственные мощности: чем выше этот показатель, тем меньше единиц минералов требуется для производства чего-либо.

MORALE — характеризует боевой дух войск: чем больше этот показатель, тем выше состояние морали производимых юнитов.

PLANET — характеризует чувствительность общества к экологии планеты: чем ниже этот показатель, тем больше вероятность экологических катастроф.

POLICE — характеризует терпимость общества по отношению к полиции: чем ниже это показатель, тем больше недовольных жителей появляется в колонии, если военный юнит находится не дома; чем выше этот показатель, тем больше военных юнитов можно использовать в качестве полиции.

PROBE — характеризует уязвимость общества по отношению к вражеским диверсиям: чем выше этот показатель, тем больше защищенность.

RESEARCH — характеризует скорость проведения научных исследований: чем выше этот показатель, тем быстрее совершаются открытия.

SUPPORT — характеризует стоимость содержания армии: чем выше этот показатель, тем больше военных юнитов может содержать каждая колония бесплатно (на поддержку каждого юнита сверх установленного предела приходится платить одну единицу минерала).

Более детальные разъяснения можно найти в Help'е (вызывается клавишей **F1**), в разделе SOCIETY EFFECTS.

ФРАКЦИИ

Каждая фракция изначально обладает плюсами и минусами в той или иной сфере (и кое-какими дополнительными особенностями).

GAIA'S STEPDAUGHTERS: +1 Planet, +2 Efficiency, -1 Morale, -1 Police. Дополнительно: +1 nutrients в fungus-клеточках; нельзя использовать экономику Free Market.

HUMAN HIVE: +1 Growth, +1 Industry, -2 Economy. Дополнительно: каждой колонии автоматически придается Perimeter Defense; нельзя использовать Democratic политику.

MORGAN INDUSTRIES: +1 Economy, -1 Support. Дополнительно: в начале игры дается дополнительно 100 ед. энергии; есть бонусы в коммерции; требуется Hab Complex, чтобы численность колонии превысила 4; нельзя использовать Planned экономику.

PEACEKEEPING FORCES: -1 Efficiency. Дополнительно: на каждые 4 жителя появляется один преуспевающий (talent); требование на строительство Hab Complex для дальнейшего роста колонии снижается на 2; ДВОЙНОЕ количество голосов (то есть каждый житель имеет два голоса вместо одного) при избрании Губернатора планеты и Верховного Лидера; нельзя использовать политику Police State.

SPARTAN FEDERATION: +2 Morale, +1 Police, -1 Industry. Дополнительно: на изготовление прототипов юнитов не требуется дополнительных минералов; нельзя использовать Wealth в Social Engineering.

THE LORD'S BELIEVERS: +1 Probe, -2 Research, -1 Planet. Дополнительно: бонус +25 % при своих атаках; до 2110 года не может вести научные исследования; нельзя использовать Knowledge в Social Engineering.

UNIVERSITY OF PLANET: +2 Research, -2 Probe. Дополнительно: каждой колонии автоматически (и бесплатно) придается Network Node; в начале игры дается одно бонусное открытие; на каждые четыре жителя появляется один недовольный (drone); нельзя использовать политику Fundamentalist.

SOCIAL ENGINEERING

Изначальные характеристики фракции можно менять (делается это на панели Social Engineering, которая вызывается нажатием на клавишу **E**), вводя то или иное устройство в каждой из четырех сфер: POLITICS (политика), ECONOMICS (экономика), VALUES (ценности) и FUTURE SOCIETY (будущее общество). В каждой из этих сфер возможны 4 типа устройства, а именно (в скобочках указываются преимущества и недостатки):

POLITICS: Frontier (0), Police State (+2 Police, +2 Support, -2 Efficiency), Democratic (+2 Efficiency, +2 Growth, -2 Support), Fundamentalist (+1 Morale, +2 Probe, -2 Research);

ECONOMICS: Simple (0), Free Market (+2 Economy, -3 Planet, -5 Police), Planned (+2 Growth, +1 Industry, -2 Efficiency), Green (+2 Planet, +2 Efficiency, -2 Growth);

VALUES: Survival (0), Power (+2 Morale, +2 Support, -2 Industry), Knowledge (+2 Research, +1 Efficiency, – 2 Probe), Wealth (+1 Industry, +1 Economy, -2 Morale);

FUTURE SOCIETY: None (0), Cybernetic (+2 Efficiency, +2 Planet, +2 Research, -3 Police), Eudaimonic (+2 Growth, +2 Economy, +2 Industry, -2 Morale), Thought Control (+2 Police, +2 Morale, +2 Probe, -3 Support).

Смысл этого деления таков, что в каждой графе вы можете выбирать только один тип устройства (например, нельзя одновременно использовать в политике Democratic и Fundamentalist). Но и без того возможных общественных устройств оказывается 4x4x4x4=256! Только в самом начале игры вам доступна только одна комбинация (нулевая): Frontier + Simple + Survival + None, поскольку для введе-

ния того или иного устройства надо еще провести соответствующее научное исследование (например, для введения Free Market надо открыть Industrial Economics).

Как видно, любое устройство несет в себе как плюсы, так и минусы. Однако можно подобрать такие комбинации, что минусов вообще не будет. Например, если вы играете за Spartan Federation и введете Fundamentalis + Green + Knowledge + Eudaimonic, то в итоге получите +3 Efficiency, +1 Morale, +1 Police, +2 Planet, +2 Economy, +1 Industry без негативных эффектов! Но советуем не слишком увлекаться подобными комбинациями, так как на практике зачастую бывает выгоднее сделать упор на что-то одно, принеся в жертву не столь уж важные показатели (для вашего стиля игры).

Можно дать следующие общие рекомендации. Никогда не ущемляйте Research и Morale, так как быстрые научные исследования — залог победы, а без боевых действий вам никак не обойтись (хотя бы при отражении атак Mind Worms, когда особенно важен как раз моральный фактор). В самом начале игры не так уж важны показатели Efficiency (пока все колонии находятся рядом друг с другом и еще не сильно разрослись) и Planet (пока еще нет экологической напряженности), зато существенны характеристики Growth, Industry и Support (чтобы обеспечить быстрый старт колоний). К концу игры ситуация меняется на противоположную: все больше энергии теряется при низкой Efficiency, а показатель Growth уже не важен, когда численность колонии достигает своего «потолка». И практически всегда можно жертвовать показателем Probe, если вы надежно охраняете границы своих владений и не допускаете проникновения диверсантов (probe teams).

Имеется и несколько секретных проектов, непосредственно влияющих на общественное устройство. Ascetic Virtues дает +1 Police, а Living Refinery дает +2 Support. Cloning Vats устраняет все негативные эффекты от введения Power и Thought Control, а Network Backbone — от введения Cybernetic Society.

ПЛАНЕТА И ЕЕ ПЕРЕУСТРОЙСТВО

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

По степени *скалистости* (rockiness) местность делится на три типа.

(1) Flat — равнина. Не дает минералов. При использовании шахт дает 1 минерал.

(2) Rolling — пересеченная местность. Дает 1 минерал, с шахтой — 2.

(3) Rocky — горы. Дает 1 минерал, с шахтой — 3, с шахтой и дорогой — 4. Скорость движения по гористой местности уменьшается вдвое. Кроме того, горы дают ощутимый бонус защищающейся стороне (в случае ведения боевых действий).

По степени *влажности* (rainfall) местность делится тоже на три типа.

(1) Arid — сухой климат. Не дает питания. С фермой — единицу питания.

(2) Moderate — умеренный климат. Дает единицу питания, с фермой — 2.

(3) Rainy — влажный климат. Дает 2 единицы питания, с фермой — 3.

Морские клетки дают 0 минералов и единицу питания; с mining platform — 2 минерала; с kelp farm — 3 единицы питания.

При добыче энергии существенна *высота* (altitude) местности: каждая 1 000 м дает +1 energy. То есть местность на высоте ниже 1 000 м дает единицу энергии; между 1 000 м и 2 000 м — 2 единицы; между 2 000 м и 3 000 м — 3 единицы; между 3 000 м и 4 000 м — 4 единицы.

Однако для добычи энергии надо обязательно ставить Sollar Collector. Для добычи энергии на морских клетках надо обязательно ставить Tidal Hardness — тогда вы получите 3 единицы.

Иногда попадаются клеточки с Mineral Resource, Nutrient Resource или Energy Resource. В этом случае они дают дополнительно +2 minerals, +2 nutrients и +2 energy, соответственно. Существуют и целые территории с бонусом ресурсов. Так, например, Monsoon Jungle дает еще +1 nutrient в каждой клетке (полный список таких территорий приводится в Help'е, в разделе BASIC CONCEPTS — Landmarks, Volcanos, etc.).

МЕСТНЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ

Местные формы растительной жизни представлены фунгусами (fungus и xenofungus), поначалу чуждыми земной цивилизации. Фунгусы могут просто не пускать в свои клеточки ваши юниты, так что частенько они попадают туда только со второй-третьей попытки. В клеточках с фунгусами можно добывать ресурсы, однако в самом начале игры толку от них мало. И только по мере развития ваших знаний об Альфе Центавра местные формы жизни становятся дружественными к вам: даже ускоряют движение (по ним можно двигаться как по дорогам), дают гораздо больше ресурсов и позволяют возводить на них различные сооружения.

Местная фауна представлена в основном сухопутными Mind Worms. Морской вариант — Isle of the Deep. И совсем редко попадается воздушная модификация — Locusts of Chiron. Местная фауна всегда настроена враждебно по отношению к любой фракции и нападает на чужаков при первой же возможности (причем тем больше и чаще, чем хуже экологическая ситуация). Все местные твари используют особый способ борьбы — так называемую PSI-атаку, когда в расчет совсем не берутся характеристики атаки и защиты юнитов. В ПСИ-сражениях шансы на победу у атакующей стороны по отношению к защищающейся относятся как 3 к 2, без учета «модификаторов», к числу которых принадлежит и мораль. Поэтому моральный фактор очень важен в ПСИ-схватках. Позднее вы узнаете секреты местной фауны, так что даже сможете выращивать всех этих тварей в своих колониях и использовать как собственные юниты.

ПЕРЕУСТРОЙСТВО ПЛАНЕТЫ

Это то, чем вам предстоит заниматься на протяжении всей игры, поскольку дикая природа скупа на ресурсы. Переустройство территории осуществляют специальные юниты — terraformers, или просто formers. Поначалу они умеют не очень-то много: только протягивать дороги, убирать фунгусы, разводить леса да возводить шахты, фермы и солнечные коллекторы. Затем, по мере развития науки, вы сможете возводить более «крутые» сооружения:

Soil Enricher — увеличивает на +1 добычу питания; может строиться только в клетках, где уже есть ферма;

Condenser — повышает влажность во всех окружающих клеточках и дает +1 nutrient в собственной клетке;

Thermal Borehole — дает +6 minerals и +6 energy, однако снижает до 0 производство питания;

Echelon Mirror — увеличивает на +1 добычу энергии во всех окружающих клетках.

Однако все эти сооружения наносят серьезный экологический урон, так что даже одно такое сооружение может привести к большому показателю Eco-Damage на ближайшей колонии. А это уже чревато неприятностями (порой серьезными): фунгусы начнут разрастаться, захватывая соседние клеточки и ломая ваши сооружения; заметно активизируются Mind Worms, нападая группами. Если же наберите

слишком много «дырок» (Thermal Borehole), то данный факт может привести к потеплению климата всей планеты, из-за чего растопятся полярные шапки и поднимется уровень мирового океана.

Выход из этого положения есть — надо строить на базах сооружения, ослабляющие экологическую напряженность (например, Centauri Preserve) или осуществлять экологические проекты (к примеру, Centauri Genetics). Кроме того, можно (и нужно) немного переориентировать свою экологическую политику.

Речь идет о лесах — они экологически чистые. Поначалу леса дают сравнительно мало ресурсов: +1 nutrient, +2 minerals, +1 energy, так что возникает желание вывести лес, а на его месте построить ферму (так как леса не могут давать серьезного пропитания, обеспечивающего рост колонии). И с самого начала игры такие действия вполне оправданы. Однако уже к середине игры ситуация меняется: вам становятся доступны сооружения Tree Farm и Hybrid Forest. При наличии обоих этих сооружений каждая клеточка леса уже дает +3 nutrients, +2 minerals и +2 energy (что вполне может обеспечить процветание колонии). Кроме того, Tree Farm + Hybrid Forest существенно снижают Eco-Damage базы, так что вы сможете спокойно поставить пару «крутых» сооружений. (Forests (леса) и Kelp Farms обладают свойством разрастаться, захватывая свободные клеточки.)

Затем, с освоением орбитального пространства (Orbital Spaceflight), вам становится доступен целый ряд орбитальных сооружений, дающих дополнительный прирост питания, минералов и энергии в каждой колонии. Все эти сооружения экологически чистые. (Подробности см. в разделе «Орбитальные сооружения».)

К концу игры экологическая ситуация опять изменится. Дело в том, что ваши колонии разрастутся до таких пределов, что даже обычные шахты, фермы и дороги будут вызывать ощутимое экологическое напряжение. Так что почти не миновать разрастания фунгусов, которые будут захватывать уже освоенные вами клеточки и ломать постройки.

Но это не беда, так как к тому времени вы уже почти закончите научные исследования, касающиеся местных форм растительной жизни. Благодаря этим знаниям каждая «фунгусная» клеточка будет давать +2 nutrients, +3 minerals и +3 energy без всяких «прибамбасов»!

В любом случае, если ощущается острая нужда в каком-то ресурсе (обычно это nutrients), стройте Supply Crawlers, с помощью которых можно перебрасывать ресурсы из дополнительных клеточек или прямо с другой базы.

Кроме того, терраформеры обучаются делать и кое-что еще:

(1) Поднимать/опускать уровень местности. С точки зрения добычи ресурсов это может быть полезно в двух отношениях. Во-первых, более высокие участки местности дают больше энергии. Во-вторых, в климатической модели игры считается, что ветер всегда дует с запада на восток, и поэтому западные склоны гор всегда влажные, а восточные — сухие (поскольку влажный воздух наталкивается на преграду и конденсируется в виде дождя). Следовательно, подняв участки суши к востоку от своей колонии, вы увеличите влажность в клетках колонии и тем самым повысите их урожайность;

(2) Уменьшать скалистость территории. Благодаря этому горные участки могут быть преобразованы в пересеченную местность, пригодную для земледелия;

(3) Строить Mag Tubes, по которым юниты движутся совершенно свободно (без «штрафа» движения) — аналог железных дорог из Civilization;

(4) Возводить авиабазы (airbase). На них самолеты могут дозаправляться горючим (самолет терпит крушение, как только израсходует все топливо);

(5) Строить бункеры (bunkers). Бункер дает бонус +50 % к защите обороняющихся в нем юнитов;

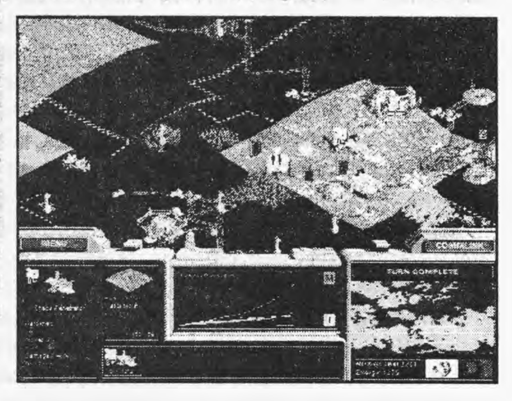
(6) Строить Sensor Array. Это сооружение видит территорию в пределах двух клеточек и дает +25 % бонус к защите своих юнитов на этой территории;

(7) Бурить артезианские скважины (команда drill to aquifer) и тем самым давать начало новым рекам.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПЕРЕУСТРОЙСТВО

Кое-что в этом отношении могут делать даже терраформеры. Поднимая/опуская уровень почвы, они могут соединять перешейками (или перерезать перешейки) соседние континенты, тем самым меняя стратегический расклад игры.

Но главное слово в этом деле принадлежит Планетарному Совету (см. раздел «Дипломатия»). На Совете может быть принято решение растопить или заморозить полярные шапки. В первом случае уровень мирового океана будет плавно повышаться, а во втором — понижаться в течение 20 лет. Последствия этого могут быть самые разнообразные (например, какие-то наземные колонии могут оказаться под водой и тем самым прекратят свое существование).



ДИПЛОМАТИЯ

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Вы в любой момент можете связаться с любой фракцией (с которой у вас уже установлен контакт), щелкнув по кнопке COMMLINK. Далее у вас появляется стандартный набор возможностей: обмен технологиями, купля/продажа технологий, обмен информацией (раскрытие карт местности, известных фракциям), дача/получение кредита (фактически под проценты), заключение мирных договоров, угрозы, шантаж.

МИРНЫЕ ДОГОВОРЫ

Можно заключать два типа мирных договоров с другими фракциями: (1) — Treaty of Friendship и (2) — Pact of Brotherhood.

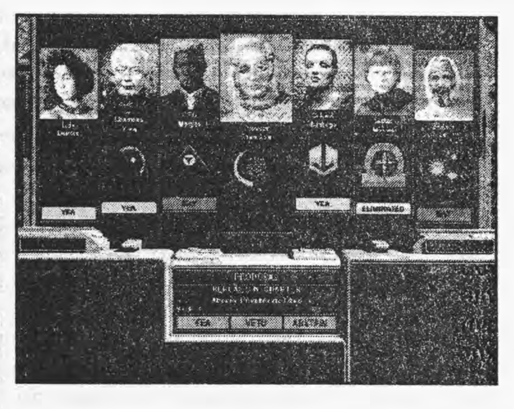
(1) В этом случае договорившиеся стороны начинают получать прибыль от торговли друг с другом (торговля происходит автоматически и определяется размерами колоний и их удаленностью друг от друга) и обязуются не нарушать территориальных границ друг друга. Территориальные границы фракции очерчивают земли, которые находятся ближе всего к одной из колоний данной фракции (но не дальше чем на 7 клеточек для сухопутных баз и не дальше 3 — для морских). Этот договор нарушается в том случае, если одна из фракций отказывается выводить войска с территории другой или совершила прямое нападение на ее колонии или юниты.

(2) В этом случае договорившиеся стороны получают еще большую выгоду от торговли друг с другом (в двойном размере по сравнению с Treaty of Friendship). Юниты договорившихся сторон могут свободно разгуливать по территории друг друга, даже заходить в чужие колонии и получать там поддержку (ремонтировать-

ся). Предполагается, что стороны, подписавшие Pact of Brotherhood, должны немедленно приходить на помощь друг к другу в случае внешнего нападения. В противном случае пакт расторгается, и «чужеродные» юниты автоматически (и мгновенно) выдворяются на свою территорию.

ВЕНДЕТТА

Так называется состояние войны между фракциями. Вендетта автоматически начинается с нападением на чужие юниты или колонии, но может вызываться и тем, что кто-то ведет себя нецивилизованно. Под нецивилизованностью обычно понимается применение Nerve Staple для усмирения бунта в колониях или использование Genetic Warfare. Самым страшным преступлением против человечности считается применение Planet Busters (аналог ядерного оружия) — тогда все фракции объявляют вендетту отступнику.



ПЛАНЕТАРНЫЙ СОВЕТ

Любая фракция, имеющая связь со ВСЕМИ остальными фракциями, может созвать Планетарный Совет. На Совете решаются глобальные вопросы (например, растапливать или нет полярные шапки, чтобы поднять уровень мирового океана), включая выборы Губернатора планеты.

На выборах Губернатора каждая фракция получает столько голосов, какова суммарная численность жителей всех ее колоний (однако число голосов может модифицироваться с учетом некоторых секретных проектов; кроме того, фракция Peacekeepers изначально имеет двойное число голосов). В качестве кандидатов на пост Губернатора выставляются два лидера с наибольшим числом собственных голосов. Лидеры всех остальных фракций могут отдавать свои голоса тому или иному кандидату либо вообще воздерживаться от голосования. Вы можете подкупить того или иного лидера, дав в обмен на голоса его фракции какую-нибудь технологию или некоторое количество единиц энергии.

Губернатор планеты получает три преимущества:

(1) +1 Energy в торговле с дружественными фракциями в каждой базе;

(2) Появляется свой осведомитель в каждой фракции (который будет сообщать обо всех крупных изменениях в политике фракций);

(3) У Губернатора есть право ВЕТО при решении глобальных планетарных вопросов.

При решении глобальных планетарных вопросов каждая фракция имеет ровно один голос. Но вы можете точно так же пытаться подкупать лидеров других фракций.

ДИВЕРСИОННЫЕ МИССИИ

Диверсионные операции возложены на специальные юниты, называемые Probe Teams (в Civilization эта роль отводилась дипломатам). Probe Teams могут проникать во вражеские колонии и выкрадывать там технологии, саботировать производство,

опустошать энергетические запасы базы, провоцировать восстание дронов или даже захватывать саму колонию. Чем серьезнее операция, тем выше риск провала. После успешного завершения миссии мораль команды, как правило, повышается. Есть и еще один вариант исхода — задание будет выполнено, но команда исчезнет. Probe Teams могут также переманивать (за некоторую цену, конечно) вражеские юниты на свою сторону.

Разумеется, проникнуть во вражескую колонию не так-то просто (особенно, если вы уже находитесь в состоянии войны): Probe Team может быть уничтожен еще на подходе к базе, как и всякий другой юнит. Но даже если Probe Team успешно добрался до вражеской базы, то он еще может получить отпор со стороны местной Probe Team, расквартированной на этой же базе. Тогда между ними произойдет сражение без учета показателей атака/защита: обычно побеждает та команда, чья мораль выше.

Диверсионные действия считаются серьезным нарушением общепризнанных норм поведения и, как правило, приводят к вендетте. Однако при проведении операции можно попытаться возложить вину за содеянное на какую-то другую фракцию (есть такая опция). Вероятность провала такой операции выше, но в случае успешного исхода ваши дипломатические отношения никак не подпортятся.

На успех диверсионных операций сильно влияет характеристика Probe общества (см. раздел «Общественное устройство»).

Можно полностью обезопасить свои базы и юниты от вражеских Probe Teams, осуществив секретный проект под названием Hunter-Seeker Algorithm.

БУНТЫ

В колонии начинается бунт, когда число дронов (недовольных) превышает число преуспевающих граждан (talents). Во время бунта прекращается производство и не вырабатывается энергия, однако колонисты продолжают обеспечивать себя питанием (так что за численность населения можно не опасаться).

Чтобы оперативно подавить бунт, достаточно одного из рабочих перевести в разряд специалиста (Doctor, Empath — смотря что вам доступно), вырабатывающего Psych. (Чтобы сделать это, щелкните на Экране Колонии **левой кнопкой** мыши по любой клеточке, в которой добываются ресурсы, тогда рабочий с этой клеточки будет снят с добычи и переведен в нужный разряд.) Только эту меру лучше всего расценивать как временную, так как при этом вы лишаетесь ресурсов с одной из клеточек.

Затем желательно как можно скорее построить какое-либо сооружение, уменьшающее число дронов (например, Recreation Commons). После этого вы сможете вернуть рабочего на свое место. Конечно, ситуацию с бунтом можно предвидеть заранее и заблаговременно строить нужные сооружения.

Есть еще два способа оперативного подавления бунта: (1) ввести в колонию дополнительные войска, которые послужат полицией (один полицейский усмиряет одного дрона), но этот способ действует лишь в случае, если показатель Police вашего общества достаточно высок; (2) применить Nerve Staple (для этого надо щелкнуть **левой кнопкой** мыши по изображению дрона справа от шкалы, отражающей социальный состав колонии), что на десять ходов усмирит дронов. Однако применение Nerve Staple считается жестокостью (atrocity), так что на десять (а то и более) ходов другие фракции применят к вам экономические санкции — перестанут торговать. Кроме того, упадет ваш престиж на дипломатической арене, так что вам будет труднее договариваться о чем-либо.

Если бунты произошли одновременно в нескольких колониях, то имеет смысл увеличить затраты на PSYCH в Social Engeneering. (Этот способ хорош тем, что действует мгновенно.) Второй глобальный способ — это осуществить соответствующий секретный проект (Clinical Immortality, Human Genome Project, Longevity Vaccine, Telepathic matrix или Virtual World), но на это потребуется достаточно долгое время.

Если же в колонии дронов нет вообще, а число talents превышает количество workers и specialists (вместе взятых), тогда в данной колонии наступает «Золотой Век» (Golden Age). Сказанное означает, что в данной колонии заметно улучшится экономика и повысится прирост населения (эффект такой же, как если бы колония получила +1 Economy и +2 Growth).

Детальную информацию о причинах появления дронов смотрите в Help'е, в разделе ADVANCED CONCEPTS — Drones.

КОНСТРУИРУЕМ ЮНИТЫ

Панель конструирования юнитов вызывается через MENU — HQ — Design Workshop (клавиша **U**). Каждый юнит составляется из отдельных компонентов.

CHASSIS — определяет тип юнита (сухопутный, морской или воздушный) и скорость его передвижения.

WEAPON/EQUIPMENT — на этот модуль ставится либо оружие (которое различается только по мощности: от 1 до 24 и PSI-оружие), либо специальное снаряжение (типа транспортного модуля).

SHIELDING — защита: от 1 до 12 либо специальная PSI-защита.

REACTOR — определяет «здоровье» юнита: hit points = 10 х мощность реактора (которая может варьироваться от 1 до 4). Кроме того, юниты с более мощным реактором стоят дешевле.

SPECIAL ABILITY 1/2 — специальная способность юнита.

ШАССИ (CHASSIS)

Infantry — пехота; самый медленный сухопутный юнит. Однако имеет бонус 25 % при атаках на вражеские колонии.

Speeder — скоростной автомобиль; движется со скоростью 2 и считается мобильным юнитом: может сам прерывать сражения с пехотой (если «дело запахнет керосином»). Имеет бонус 25 % в бою на открытой местности. На основе этого шасси обычно конструируются разведывательные юниты.

Hovertank — танк на воздушной подушке; движется со скоростью 3 по любой местности (неважно, равнина это или горы).

Foil — легкое судно; движется со скоростью 4.

Cruiser — боевой корабль; движется со скоростью 6.

Needlejet — самолет; движется как минимум со скоростью 8 (скорость повышается с установкой более мощного реактора). Имеет ограниченный запас топлива: только на 2 хода. К концу второго хода должен вернуться в колонию или на аэродром, иначе разобьется.

Copter — вертолет; движется как минимум со скоростью 8. Запаса топлива хватает только на 1 ход. Если к концу хода не возвращается в колонию или на аэродром, то терпит крушение. Однако крушение вертолета (в отличие от Needlejet) не смертельно: в этом случае вертолет получает повреждение в 30 %.

Gravship — самый совершенный летательный аппарат, так как не нуждается в дозаправке топливом. Движется как минимум со скоростью 8.

Missile — ракета, стреляющая как минимум на 12 клеточек (дальность полета повышается с увеличением мощности реактора). Может нести как обычные боеголовки (conventional payload), так и сокрушительные Buster'ы (типа ядерного оружия).

ОБОРУДОВАНИЕ (EQUIPMENT)

С помощью особых модулей можно создавать юниты специального назначения.

Colony Module — позволяет основывать новые колонии. Если этот модуль поставить на шасси foil (или cruiser), то можно основывать колонии прямо на море.

Conventional Payload — обычная боеголовка для ракет (missile).

Planet Buster — ядерная боеголовка для ракет (missile).

Probe Team — позволяет создавать диверсантов.

Supply Transport — позволяет создавать юниты типа стандартного Supply Crawler, которые могут снабжать свою колонию ресурсами и помогать в строительстве секретных проектов.

Terraforming Unit — позволяет создавать специальные юниты для преобразования рельефа местности, строительства шахт, ферм и т. п.

Troop Transopt — транспортный модуль. Юниты, снабженные этим модулем, можно использовать в качестве транспортных средств для перевозки других юнитов.

Все шасси, за исключением foil и cruiser, могут перевозить только одного пассажира. Вместимость foil = 2 x мощность реактора; вместимость cruiser = 4 x мощность реактора.

SPECIAL ABILITY

AAA Tracking — дает стопроцентный бонус при защите от авиации и ракет противника.

Air Superiority — позволяет атаковать летающие цели. Дает стопроцентный бонус при атаках на воздушные цели, но снижает на 50 % урон, наносимый наземным и морским целям.

Amphibious Pods — позволяет юнитам атаковать прямо с борта корабля, без предварительной высадки на берег.

Antigrav Struts — антигравитационная подушка позволяет всем юнитам двигаться с одинаковой скоростью над любым рельефом местности. Кроме того, добавляет +1 к дальности хода юнита.

Blink Displacer — позволяет игнорировать все защитные сооружения (типа Perimeter Defence) при атаках на вражеские базы.

Carrier Deck — превращает корабли в авианосцы, способные перевозить и дозаправлять авиацию.

Clean Reactor — юнит с такой способностью обходится без поддержки со стороны родной колонии (то есть на его поддержку не тратится 1 минерал за каждый ход).

Cloacking Device — делает юнит невидимым для противника. То есть противник может обнаружить его лишь в том случае, если сам попытается занять ту же самую клеточку, где находится такой юнит. Юниты с Cloaking Device игнорируют зоны контроля, то есть могут свободно перемещаться по клеточкам, примыкающим к противнику.

Comm. Jammer — дает стопроцентный бонус при отражении атак со стороны Speeders и Hovertanks.

Deep Pressure Hall — превращает морской юнит в подводную лодку.

Deep Radar — увеличивает до двух клеточек дальность видения юнита.

Drop Pods — снабжает юниты парашютом. Чтобы совершить прыжок с парашютом, юнит в начале хода должен находиться в своей колонии или на авиабазе (airbase). Юнит может приземлиться на любую свободную клеточку в пределах 8 клеточек (только если ваша фракция не обладает технологией, дающей возможность делать Orbital Insertion, в этом случае дальность десантирования не ограничена) от того места, где он находится.

Empath Song — дает стопроцентный бонус при атаках на юниты с PSI-защитой.

Fungicide Tanks — позволяет terraformer'ам очищать территорию от xenofungus'ов с удвоенной скоростью.

Heavy Artillery — позволяет юнитам обстреливать цели с расстояния (до двух клеточек), не вступая в непосредственное сражение.

High Morale — увеличивает мораль юнита на +1.

Hypnotic Trance — дает пятидесятипроцентный бонус при защите от PSI-атак.

Nerve Gas Pods — газ нервно-паралитического действия, дает пятидесятипроцентный бонус при атаках. При нападениях на колонии приводит к быстрому сокращению их численности, поэтому считается варварским оружием (его применение может сильно подорвать ваш престиж на дипломатической арене).

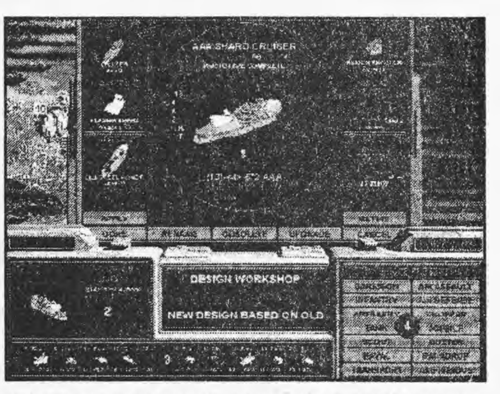
Non-Lethal Methods — увеличивает эффективность юнита в качестве полицейского (усмиряет два дрона вместо одного).

Polymorphic Encryption — удваивает сопротивляемость юнита при переманивании противником (с помощью probe teams).

Repair Bay — позволяет транспортным юнитам чинить своих пассажиров во время перевозки.

Super Former — удваивает скорость операций terraformer'ов.

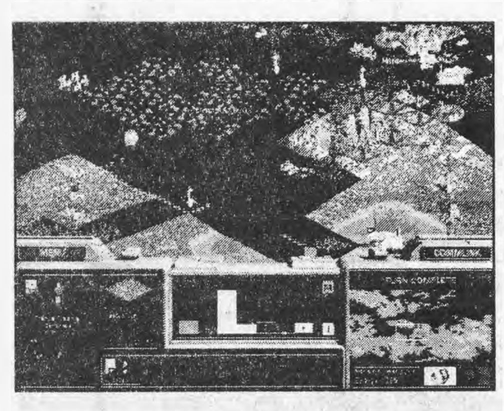
ПРОЦЕСС КОНСТРУИРОВАНИЯ



Само конструирование происходит очень просто: сначала вы щелкаете **левой кнопкой** мыши по всем иконкам от Chassis до Special Ability и выбираете желательные компоненты. После этого в центре экрана (**1**) (см. рис.) вырисовывается внешний вид юнита, а под ним приводятся основные характеристики: сила оружия — броня — дальность хода (через черточку), а после значка * указывается мощность реактора. Сверху указывается стоимость юнита (cost). Здесь есть тонкость: чтобы начать производство юнита, вы должны сначала выплатить стоимость его прототипа (это как бы затраты на проектные работы), которая в точности равняется цене юнита. Чтобы выплатить стоимость прототипа, надо нажать на кнопку APPLY (или на DONE — тогда вы еще и покинете панель конструирования). После этого сконструированная модель появится в списках того, что можно производить в колонии.

Список всех имеющихся прототипов юнитов приводится в нижней части экрана (**3**). Если щелкнуть **левой кнопкой** мыши по любой иконке из списка, то указанный прототип предстанет в центре экрана (**1**) во всей своей красе. Вы можете внимательно рассмотреть его и при желании либо немного его усовершенствовать (так проще, чтобы не начинать конструировать юнит с нуля), либо признать модель устаревшей.

В последнем случае щелкните по кнопке OBSOLETE — тогда указанный прототип исчезнет из списка производства в колонии (чтобы не путался под ногами), но не исчезнет из списка прототипов (**3**) (а вдруг еще сгодится!). Если вы хотите исключить этот прототип и из списка (**3**), тогда жмите на RETIRE. Только учтите, что в таком случае вы автоматически расформировываете (уничтожаете) все юниты, произведенные по указанному образцу.



Приятно то, что юниты можно апгрейдить. Выгода от этого двойная: (1) вы оплачиваете только разницу в стоимости между новой и старой моделью; (2) сохраняется показатель морали юнита. Чтобы сделать это, надо сначала выбрать прототип из списка (**3**), а затем щелкнуть по кнопке UPGRADE. После этого вам на выбор предложат список юнитов, до которых можно сделать апгрейд (старая и новая модель должны иметь одно и то же шасси) с указанием стоимости оного мероприятия и количества имеющихся у вас юнитов старой модели. Если вы согласны, то выплатите стоимость апгрейда всех юнитов имеющейся модели. Но юниты можно апгрейдить и поштучно (особенно если вы испытываете дефицит денег). Для этого надо выбрать юнит на карте и нажать на комбинацию клавиш **Ctrl** + **U**.

В заключение — маленький совет. Не стремитесь проектировать «крутые» юниты с максимально лучшими характеристиками. Производство такого юнита вылетит вам, как говорится, в копеечку: за те же деньги можно произвести парочку юнитов чуть послабее, но они будут прекрасно дополнять друг друга (например, у одного будет мощнейшее оружие, а у другого — мощнейшая броня). Компьютер придерживается именно такого принципа, когда предлагает вам новые прототипы в связи со сделанным открытием. При этом юниты автоматически отсортировываются по категориям: атакующие юниты, юниты для защиты и т. п. Самые лучшие прототипы в каждой из категорий приводятся в правом нижнем углу экрана (**4**).

ОРБИТАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Исследование Orbital Spaceflight (D6) открывает перед вами новые перспективы, связанные с использованием орбиты Альфы Центавра. Во-первых, вам автоматически открывается ВСЯ карта планеты (fog of war не исчезает). Во-вторых, вам становится доступно «шасси» missile с обычными боеголовками и боеголовками ядерного типа (Buster).

В-третьих, вы получаете возможность строить Sky Hydroponics Lab в любой колонии, где уже возведен Aerospace Complex. Sky Hydroponics Lab выводится на орбиту и не требует никакой энергетической поддержки. Дает +1 nutrients в каждой колонии с Aerospace Complex и 1/2 nutrients в колониях без оного сооружения. При этом одна и та же колония может запустить сколь угодно много этих Labs, и эффект от них складывается! (Впрочем, прибавка nutrients не может превысить численность колонии.) Дальше — больше. С открытием Advanced Spaceflight (D8) вы можете строить Orbital Power Transmitter, который действует точно так же, как и Sky Hydroponics Lab, но вместо nutrients добавляет minerals. Знание Self-Aware Machines

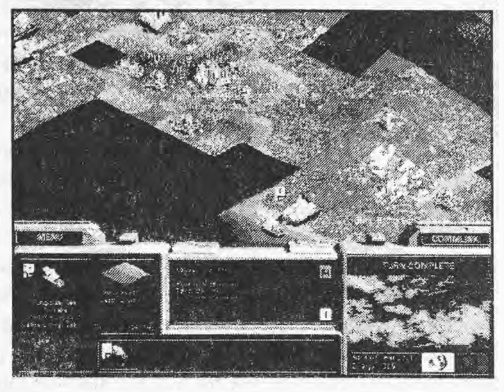
(D11) открывает доступ к Nessus Mining Station — это орбитальное сооружение действует по все той же схеме, но дает энергию. Кроме того, появляется возможность запускать Orbital Defense Pod, с помощью которых можно препятствовать нанесению ядерных ударов (Planet Busters).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победить в игре можно одним из пяти способов.

(1) Просто по очкам, по окончании игры. Игра автоматически заканчивается в 2500 году, если вы играете на первых трех уровнях сложности, и в 2400 — на последних трех. Очки начисляются за каждого жителя ваших колоний, за открытые технологии, осуществленные секретные проекты и уровень торговли (coomerce) с другими фракциями (подробности — в Help'е, в разделе Scoring).

(2) Уничтожить все фракции, кроме тех, что сдались вам и клянутся в верности и преданности («swear a pact to serve you»). Если позволена кооперативная победа, тогда еще не нужно уничтожать фракции, с которыми у вас имеется Pact of Brotherhood.



(3) Дипломатическим путем. Для этого требуется, чтобы на выборах Верховного Лидера (на Планетарном Совете) вам было отдано не менее 3/4 голосов. В принципе, игра может на этом не закончиться, если какая-то фракция откажется признать вас в качестве Верховного Лидера. Случается это редко и только в том случае, если лидер этой фракции имеет на вас «зуб» (из-за того, что вы совершали жестокие действия типа Nerve Starple и/или неоднократно предавали его). В этом случае вам придется уничтожить эту фракцию, что, впрочем, легко сделать, так как на вашу сторону автоматически переходят все фракции, признавшие вас в качестве Верховного Лидера.

(4) Экономическим путем. Сделать это можно в том случае, если вы уже открыли Planetary Economics и скопили внушительную «энергетическую сумму» (ровно столько, сколько требуется, чтобы установить «mind control» над всеми базами всех фракций). Для этого надо войти в Menu — HQ и выбрать Corner Global Energy Market. Далее есть две возможности. Если вашей суммы еще недостаточно, то будет сообщено, сколько энергии требуется для данной цели (и сколько есть у вас сейчас) и игра продолжится, как ни в чем не бывало. Если же вашей суммы достаточно, то всем фракциям дается еще несколько ходов (как правило, 20), за время которых они могут попытаться уничтожить HQ в вашей центральной колонии и тем самым помешать вам выиграть этим путем.

(5) «Трансцендентальным» путем, по сути, путем быстрого научного прогресса. Для этого надо осуществить секретный проект под названием The Ascent to Transcendence. Доступ к этому проекту дается только после открытия Threshold of Transcendence (E15) — это одно из последних открытий в дереве исследований. Кроме того, сначала необходимо закончить проект The Voice of Planet, после чего ВСЕ фракции получают возможность строить The Ascent to Transcendence.

Игорь Савенков

SIMCITY 3000

РАЗРАБОТЧИК Maxis
ИЗДАТЕЛЬ Electonics Arts
ВЫХОД декабрь 1998 г.
ЖАНР экономическая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ P-133, 16Mb

ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК ★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★☆☆
РЕЙТИНГ 8.8

Старый знакомый снова на наших мониторах и в наших сердцах

Вы не обратили внимания, как в наше время популярны сериалы? Появление SimCity 3000 не случайно. Компания Maxis (для тех, кто не знает — мать всех SimИгр) не без известной выгоды для себя тоже решила отдать дань моде. Какие улучшения можно заметить в этой серии? Лучше стала графика? Хочется ответить «да», но вот когда видишь город в максимальном приближении... Музыка? Практически не изменилась. Игровой процесс — хорошо знаком с давних пор. Появились просители, а куда делись опросы общественного мнения? Электростанций осталось практически столько же, сколько и было. И так можно рассуждать очень долго — все то же самое, вот разве что мусор появился. Конечно, жаль, что SimCity 3000 так похожа на своих предшественников, но было бы несправедливо умолчать, что сама по себе игра очень даже неплоха. А вообще-то сам возьми и...

ПОСТРОЙ СВОЙ ГОРОД

Так же, как и в жизни, в игре город существует и развивается, подчиняясь определенным законам, а не хаотично. В нескольких последующих разделах будут описываться основные положения игры.

RCI. ЗОНАЛЬНОЕ ДЕЛЕНИЕ

Те, кто раньше играл в SimCity или SimCity 2000, привычно воспримут зональное деление как способ строительства города, для новичков же вначале может показаться странным отсутствие возможности выбрать и расположить жилые, коммерческие и индустриальные здания. Так вот, вполне логично, что правительство города не занимается непосредственно строительством большинства построек, а лишь выделяет землю под те или иные нужды города. Предприимчивые горожане сами займутся застройкой выделенной земли, как только вы создадите необходимые для этого условия. Итак, в игре присутствуют три основные зоны (RCI), каждая из которых, в свою очередь, делится на три типа (LMD). RCI: Residential — зона жилых домов, так называемые «спальные районы»; Commercial — зона развития торговли и предпринимательства; Industrial — зона индустриальных построек. LMD: Light — этот тип характеризуется низкой плотностью застройки, малой населенностью, оптимальным развитием даже на самых маленьких участков; Medium — промежуточ-

ный тип, все характеристики выше характеристик предыдущего типа, но ниже следующего; Dense — высокая плотность застройки и населенность, высокая цена, для «закладки» требуются крупные участки земли. Каждая из зон необходима для развития города, ведь каждому человеку нужно где-то жить, работать, куда-то ходить за покупками, в конце концов, отдыхать и развлекаться. С ростом числа жителей растут и потребности города в тех или иных зонах, и ваша задача — по возможности удовлетворить их. При «закладке» зон необходимо учитывать их совместимость. Например, коммерция лучше развивается рядом с жилыми районами, а последние, в свою очередь плохо переносят смог, вырабатываемый индустрией. Также очень важно соблюдать «баланс RCI».

Как я уже говорил, все зоны необходимы для развития города, но не в равной степени. Коммерческих зданий, как правило, требуется значительно меньше, чем индустриальных или жилых. На нижней панели игрового экрана расположен очень важный график RCI, который отображает конъюнктуру развития города. Вы можете использовать его для того, чтобы определить, каких зон недостаточно (столбцы растут вверх), а какие зоны, наоборот, лишние (столбцы растут вниз), хотя оригинальный смысл немного отличается от вышеописанного. Если столбец какой-то зоны растет вверх, это означает, что сложилась ситуация, благоприятная для развития данной зоны, и только что выделенные под нее территории будут развиваться количественно (появляются все новые и новые постройки) а старые — качественно (территории зданий совершенствуются, сами здания заменяются на более престижные). Если же столбец какой-то зоны растет вниз, это означает, что ситуация в силу некоторых причин становится для этой зоны неблагоприятной. Новые территории развиваться не будут вообще, а старые начнут медленно деградировать.

ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для развития и успешного функционирования городским районам в первую очередь нужны три главные вещи.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Без электроэнергии новые районы никогда не застроятся, а старые быстро умрут, поэтому не допускайте обесточивания вашего города. Первый способ добычи энергии — строительство и эксплуатация электростанций. В игре существуют несколько их разновидностей, которые различаются по цене, вырабатываемой мощности, надежности, экологической чистоте. Угольная электростанция (Coal Power Plant) годится только для молодых или очень бедных городов, так как, хотя и вырабатывает относительно большое количество электроэнергии при относительно низкой цене, но загрязняет окружающую среду совершенно неприемлемыми темпами. Нефтяная (Oil Power Plant) немного мощнее и «чище» угольной, но заметно дороже, и лишние мегаватты не окупаются. Газовая (Gas Power Plant) работает на природном газе, поэтому вызывает меньшее загрязнение, чем две предыдущие станции, однако относительная мощность этой электростанции чрезвычайно низка. Атомная электростанция (Nuclear Power Plant) вырабатывает большое количество экологически чистой электроэнергии, однако эксплуатация связана с известным риском. Ветряная электростанция (Wind Mill) слаба, понадобятся сотни таких установок, чтобы осветить самый маленький город, к тому же максимальную выходную мощность они будут выдавать только в том случае, если установлены на вершине холма. Солнечная (Solar Power Collector) — это дорогая и «слабенькая» электростанция, генерирует абсолютно чистую энергию. «Микроволновая» (Microwave Power Plant) принимает пучок солнечной энергии, пересылаемый сателлитом. Не загрязняет

окружающую среду и, в отличие от атомной электростанции, совершенно безопасна в эксплуатации. (Fusion Power Plant) — самая мощная и дорогая электростанция в игре.

Еще один участник вашей сети энергоснабжения — линии электропередач. С их помощью можно соединить силовую станцию с изолированными районами города, а также реализовать второй способ добычи энергии. Протяните ЛЭП к границам города и соедините с электросетью соседних городов. Вскоре один из мэров предложит вам свои энергоресурсы за солидное вознаграждение.

ВОДА

Вторая составляющая системы жизнеобеспечения. Чистая пресная вода так же, как и электроэнергия, необходима всем городским зонам. Существует несколько типов установок, призванных обеспечивать ваш город водой. Водонапорная станция (Pumping Station) работает только в случае, если рядом находится источник пресной воды.

Водокачка (Water Tower) может быть расположена где угодно и не нуждается в водоемах, однако объем поставляемой воды в два раза меньше, чем у водонапорной станции. «Опреснительная станция» (Desalinization Plant) делает морскую воду пригодной для использования в вашей водоснабжающей сети и работает, следовательно, в непосредственной близости от морской воды. Очистительная станция (Water Treatment Plant), подключенная к вашей системе, обрабатывает некоторый объем воды, уменьшая концентрацию вредных веществ.

Чтобы водоснабжающая система нормально функционировала, станции следует объединить трубами. Водопровод должен быть проложен везде, где идет строительство, а также должен охватывать все городские районы. Кстати, так же, как и в случае с электроэнергией, объединение вашей системы с системой соседних городов позволит закупать недостающие объемы воды или продавать излишки.

УБОРКА МУСОРА

Проблема размещения и утилизации отходов является третьей по важности после энергоснабжения и водоснабжения. Если не налажен вывоз и переработка мусора, ваш город будет медленно превращаться в крупную помойку. Бороться с мусором можно несколькими способами. Первый — выделить некоторый участок земли под городскую свалку (Landfill) и затем увеличивать его размер по мере увеличения количества отбросов. Второй способ — уничтожать отходы в специальных мусоросжигательных печах (Incinerator & Waste to Energy Incinerator). Основным различием между этими двумя печами является то, что последняя (Waste to Energy Incinerator) позволяет вам использовать электроэнергию, полученную при сжигании мусора.

Отрицательной стороной этого способа является сильное загрязнение атмосферы. Третий способ — строить перерабатывающие центры (Recycling Center), которые будут утилизировать часть отходов, тем самым уменьшая нагрузку на мусоросжигательные печи. Четвертый способ, уже хорошо знакомый вам, — воспользоваться услугами соседей. Для этого вам нужно построить морской порт или протянуть к соседям железнодорожные ветки.

ИНФРАСТРУКТУРА

Жителям города необходимо ездить на роботу, по магазинам, на стадион, в зоопарк и т. п. Ваша задача — предоставить им такую возможность. Самое насущное для всех владельцев автотранспорта — это, безусловно, дороги (Road). Их обязательно надо прокладывать рядом со строящимся районом, в противном случае

стройка замрет. Чем плотнее заселен район, тем больше ему нужно дорог. В случаях, когда какая-нибудь территория заселена особенно плотно, имеет смысл строить улицы с двумя полосами движения. Чтобы разгрузить основную сетку дорог, можно проложить через город несколько автострад (Highway). Пожалуйста, не забудьте сделать эстакады для въезда на скоростную трассу с обычной улицы. Такими автострадами или, на худой конец, простыми шоссе желательно соединить ваш город с соседними. Эти соединения создадут благоприятные условия для развития коммерции.

Еще один вариант разгрузки автомобильной сетки — общественный транспорт. Одним из видов такого транспорта является железная дорога (Railroad). Пассажирские поезда будут быстро доставлять жителей по назначению, избавляя их от необходимости простаивать драгоценные часы в пробках. Проведенные к соседям полотна послужат стимулом к быстрому развитию индустрии, к тому же, как было отмечено ранее, позволят вывозить и ввозить мусор. Ко всем перечисленным достоинствам железной дороги можно добавить дешевизну и экологическую чистоту. Однако этот тип общественного транспорта слишком неудобен и громоздок для больших городских районов, на переездах будут постоянно возникать пробки, поэтому в центре города, где движение на поверхности напряжено до предела, для массовых перевозок лучше использовать метро (Subway), а на окраине — автобусы (Bus).

Рано или поздно вас допекут бизнесмены, советники и простые жители, и вам придется строить морской порт и аэропорт. Оба порта нужны для полноценного развития города, а точнее, торговой его части, и опять же порт позволяет ввозить и вывозить мусор. Хочу заметить, что за многое вышеперечисленное вам придется платить ежемесячно немалые деньги, но об этом позже.

ГОРОДСКИЕ СЛУЖБЫ

В каждом городе существуют муниципальные организации, обеспечивающие жителям необходимый уровень образования и защиты. При планировании и закладке жилых районов следует помнить, что детям нужно где-то учиться. Число школ и колледжей должно быть достаточным, чтобы удовлетворить потребности населения. Следите за тем, чтобы школы и колледжи не были переполнены, чтобы в них хватало учителей и качество образования было на должном уровне (последнее достигается с помощью усиленного финансирования). Также поддерживайте необходимое число госпиталей — люди иногда болеют. Городская полиция призвана следить за безопасностью жителей, отлавливать злостных нарушителей порядка, сажать воров и бандитов в тюрьму.

Тюрем много не понадобится, и их месторасположение не принципиально для функционирования, а вот полицейские участки вам придется строить с таким расчетом, чтобы их суммарная зона действия покрывала весь город. С таким же расчетом нужно строить и пожарные станции. Все службы финансируются из городского бюджета, и их деятельность во многом зависит от размеров денежного довольствия.

БЮДЖЕТ

Вы не всесильный повелитель народа, а всего лишь мэр, и все ваши проекты осуществимы строго в пределах имеющегося денежного фонда. Полезно разобраться в принципах образования городского бюджета, чтобы быстро направить поток денежных излишков в нужное русло.

Доходную часть бюджета формируют нижеописанные статьи. Самая крупная статья — налоги. Налогами облагается жилье, коммерческая деятельность и производство. Чем больше и лучше развита каждая из зон, тем больше денег она принесет казне.

Устанавливая уровень налогов для каждой из зон, желательно избегать крайностей и руководствоваться здравым смыслом (от 4 до 8 %), настроением масс и указаниями финансового советника. Временами вам будут предлагать построить на территории города здания (тюрьма повышенной безопасности, казино, супермаркет и пр.), которые, начиная с момента постройки, исправно приносят неплохой доход. Как известно, бесплатного сыра не бывает, поэтому каждое такое здание имеет свои минусы.

Казино, например, будет раздражать жителей близлежащих районов, супермаркет составит серьезную конкуренцию вашему коммерческому сектору. Еще один способ заработать лишние деньги для казны — издать пару муниципальных постановлений (Ordinance). Прежде всего, неплохие деньги приносит легализация азартных игр, меньшие деньги приносит установление штрафов за неправильную парковку.

Также можно неплохо подзаработать, продавая лишние ресурсы соседям. Мы уже обсуждали необходимые соединения с соседями для покупки электричества, воды и вывоза мусора.

Если у вас таковые соединения имеются и вы, замечтавшись, случайно понастроили электростанций (водокачек, помоек) в несколько раз больше, чем нужно, то вскоре мэры соседних городов позарятся на лишнее электричество (воду, пространство для мусора) и предложат вам выгодное дельце. Ну, пора поговорить и о грустном — о ежегодных расходах.

Деньги будут уходить на финансирование городских служб, общественного транспорта, образования и т. п. Вы можете определить размер ежегодных субсидий для каждой муниципальной организации. Вам все время придется искать компромисс между требованиями профсоюзов и необходимостью снизить расходы. Деньги также будут уходить на всяческие муниципальные программы (Ordinance), например, на дополнительную уборку мусора, осуществляемую населением. Еще платить (и немало) вам придется в том случае, если вы пользуетесь услугами соседей или взяли ссуду в банке.

Очевидно, что разница между доходами и расходами и будет ежегодным пополнением вашей казны.

ЧТО ТАКОЕ LAND VALUE

«Land value» дословно переводится с английского «цена земли». Цена земли, а вернее, цена на землю является очень важной качественной характеристикой городских районов.

Чем выше цена, тем более современные и престижные дома, серьезная коммерция, высокотехнологичная индустрия будут создаваться в таком районе, следовательно, тем больший денежный вклад в бюджет внесет такой район. Факторы, влияющие на цену земли: уровень преступности, загрязнение атмосферы и воды, пожарная безопасность, близость к морю и соседство нескольких специальных построек (например Sim-дворец). По возможности следите за «Land Value» и добивайтесь ее повышения.

Алексей Григорьев

STARCRAFT: BROOD WAR

РАЗРАБОТЧИК	**Blizzard Entertainment**
ИЗДАТЕЛЬ	**Electronic Arts**
ВЫХОД	**декабрь 1998 г.**
ЖАНР	**стратегия в реальном времени**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-133, 16Mb, полная версия StarCraft**

ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ	**10**

Захватывающее продолжение бессмертного бестселлера

StarCraft... Космическая сказка... Даже не знаешь, за что любишь эту игру. Вроде бы ничего принципиально нового в жанр real-time стратегий она не внесла, да и графика не ахти какая по нынешним меркам. Зато какой gameplay! Игра завлекает так, что невозможно оторваться. Три совершенно непохожие друг на друга расы, а какой захватывающий сюжет! Миссии нанизываются друг на друга, следуя хитроумному замыслу сценариста. Есть и главные персонажи со своими человеческими (и нечеловеческими) страстями. Словом, StarCraft «читается» как научно-фантастическое произведение.

И вот вам продолжение. Второй том, так сказать, под названием Brood War. Теперь земной Император Mengsk I пожинает плоды своего предательства, а протоссы пытаются возродить собственный мир... Интриг не меньше, чем в «первом томе». Появились и новые персонажи, причем игра стала как бы более «интернациональной».

Командует Объединенными Силами Землян французский адмирал Дю Гол (даже внешне похож на легендарного генерала и послевоенного Президента Франции Де Голля), а под его началом служит как бы наш соотечественник вице-адмирал Алексей Стуков (как бы — это потому, что по поступкам он мало похож на русского; вероятно, такими нас видят американцы); летчицы-пилоты «Валькирий» говорят с забавным немецким акцентом.

Игра не потеряла свой, неповторимый колорит, в котором чувствуется ирония и сарказм; встречается и просто юмор. К примеру, в одной из миссий пехотинец пытается активизировать камеру слежения. На экране монитора появляется надпись: «Hit any key» («Нажмите любую клавишу»). Бравый вояка приходит в секундное замешательство: какая же из этих «key» есть «any»?

Обогатилась и тактика боевых действий, так как каждая раса получила по два новых юнита. Кроме того, возросла ценность голиафов и ультралисков, поскольку для них появились новые апгрейды. Немного «сдвинулись» характеристики некоторых юнитов и зданий для обеспечения лучшей сбалансированности.

Новые миссии заметно труднее старых, но тем и интереснее играть!

НОВЫЕ ЮНИТЫ

ПРОТОССЫ

Corsair

Производится в Stargate.

Вооружение: Neutron Flare (только против воздушных целей).

«Корсар» стреляет по врагам сгустками энергии, которые наносят небольшой вред (5 единиц), зато поражают не только конкретную цель, но и других врагов рядом с ней.

Дополнительное вооружение: Disruption Web.

Предварительно надо изучить свойства в Fleet Beacon. Там же вы сможете провести исследование, которое увеличит общий запас энергии «корсара».

Паутина выводит из строя все наземные боевые средства, покрытые ею. Ни Spore Colony (бункеры или фотонные пушки), ни прибежавшие на подмогу гидралиски, приблизившиеся слишком близко, не смогут стрелять по вашим воздушным машинам.

Но берегитесь — если ваши наземные войска войдут (к примеру, преследуя убегающего противника) в белесый туман Disruption Web, они тоже потеряют способность стрелять. Быстрее выводите их прочь!

Dark Templar

Производится в Gateway.

Требуется наличе Templar Archives.

Вооружение: Warp Blades.

Хотя Темный Темплар способен атаковать только наземные цели, он имеет очень важную способность — постоянно замаскирован (cloaked), так обнаружить его могут лишь враги со способностью Detector (повелители зергов и Spore Colonies, ракетные башни и Science Vessel людей, Observer и Arbiter протоссов). Другие враги Темных Темпларов не замечают, следовательно, не могут стрелять в ответ, ограничиваясь позорным бегством.

Dark Archon

Производится в Gateway.

Требуется наличие двух Dark Templar.

Вооружение: отсутствует.

Заклинания (все изучаются в Templar Archivies):

Feedback — наносит повреждения юниту противника, у которого есть фиолетовая полоса энергии (Ghost, Medic, High Templar, Arbiter, Science Vessel, Battlecruiser, Queen, Defiller).

Сила повреждений равна количеству оставшейся у цели энергии фиолетового цвета (если осталось 200 единиц энергии, то повреждения равны 200, из которых небольшое количество будет вычтено за счет показателя Armour).

Mind Control — юнит противника переходит под ваше управление до конца игры. Действует на все виды юнитов, как на органические, так и на технику. Но учтите, что Темный Аркон при использовании этого заклинания полностью теряет свои защитные щиты.

Maelstorm — заклинание действует на район (примерно равен району действия заклинания Ensnare у Queen зергов).

Все органические юниты не могут двигаться или атаковать в течение нескольких секунд.

ЗЕМЛЯНЕ

Medic

Производится в Barraks.

Требуется: Academy.

Вооружение: отсутствует.

Заклинания: Heal, Restoration, Optic Flare.

Медик — очень ценный солдат на протяжении всей игры, так как он автоматически лечит все находящиеся рядом с ним *органические* юниты (включая юниты союзников). У землян это SCV, пехотинцы, firebats и ghosts. У протоссов — zealots, templars. У зергов медик лечит всех, даже здания. При лечении расходуется мана, которая медленно восстанавливается с течением времени. Медики лечат и раны, наносимые при использовании пехотинцами StimPack, причем делают это быстро (4 медика вылечивает 16 таких пехотинцев за 9 секунд). Медик не может лечить сам себя, но несколько медиков могут лечить друг друга.

Заклинание Restoration изучается в Academy и стоит 100 м, 100 г. Позволяет мгновенно снять любое плохое заклинание, наложенное на ваши юниты (кроме заклинания Stasis Field). В ряде случае это заклинание очень полезно. (Например, ghosts повесили Lockdown на ваш Battlecruiser и начинают методично его расстреливать; медик позволяет мгновенно решить эту проблему.)

Заклинание Optic Flare изучается в Academy и стоит 100 м, 100 г. Применяется к вражеским юнитам, снижая до единицы дальность их видения и убирая способность detector (и то, и другое — на все время, если конечно, противник не вылечит эти юниты с помощью своего медика). Теоретически это заклинание очень полезно, но на практике оно редко когда оказывается эффективным.

В Academy можно также освоить Caduceus Reactor, что увеличивает запас маны медиков на 50 единиц.

Valkyrie frigate

Производится в Starport.

Требуется: Armory, Control Tower.

Вооружение: ракеты класса воздух-воздух.

Заклинания: отсутствуют.

Истребитель «Валькирия» — прекрасное средство для борьбы с воздушным флотом противника (поражает только воздушные цели). За раз выстреливает 8 ракет, каждая из которых наносит урон в 5 единиц, поражая не только мишень, но и площадь 3x3 вокруг нее. «Валькирии» — это превосходная поддержка и при налетах ваших Wraiths и Battlecruiser'ов на базу противника. Если ваш противник — зерг, то с помощью эскадрильи «Валькирий» можно очень просто истребить почти всех его Overlord'ов. Единственный минус — дороговат самолетик.

ЗЕРГИ

Lurker

Мутирует из Hydralisk'а (сначала надо исследовать Lurker Aspect).

Требуется: Lair.

Вооружение: ряд шипов, бьющих из-под земли.

Lurker может атаковать, только зарывшись в землю. Завидев противника, «выстреливает» в его направлении ряд шипов, вырастающих из-под земли. Каждый шип наносит повреждение в 20 единиц (столько же, сколько и Ultralisk). За один «проход» может «нанизать» сразу несколько юнитов противника, если те оказались на одной прямой. Этот факт, а также то, что Lurker (как и любой другой зарывшийся

зерг) невидим для противника (без детектора), делает его практически бесценным юнитом при обороне баз зергов от наземных атак. Lurker'ы менее эффективны в нападении, хотя и там могут использоваться в качестве существенной поддержки атакующей армии. Самое слабое место Lurker'ов их надо оберегать, чтобы их не засек противник. Второй минус — Lurker'ы не стреляют по воздушным целям.

Devourer

Мутирует из Mutalisk'a.

Требуется: Greater Spire.

Вооружение: кислота, бьющая только по воздушным целям.

Devourer наносит прямой удар в 25 единиц (как и Battlecruiser) и забрызгивает кислотой находящиеся рядом воздушные юниты. Одна единица кислоты уменьшает на единицу скорострельность и броню юнитов. Devourers оказывают очень ценную огневую поддержку при воздушных налетах Guardians на базы противника. Летают чуть быстрее Guardians, но заметно медленнее муталисков.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Ultralisk

Chitionic Plating — дает +2 к броне ультралиска.

Исследуется в Ultralisk Cavern.

Anabolic Synthesis — повышает скорость движения ультралиска.

Исследуется в Ultralisk Cavern.

Goliath

Charon Boosters — увеличивает дальность стрельбы голиафа ракетами (но не повышает дальнобойность пулеметов).

Исследуется в Machine Shop.

Требуется: Armory.

ПРОТОССЫ

1. ESCAPE FROM AUIR

Привести Зератула к телепортационным вратам

Зератул должен остаться в живых

Все достаточно просто. Зератул очень силен, да и к тому же враги его не видят и не пытаются «дать сдачи», поэтому смело пускайте его вперед. Единственное «но» — его могут обнаружить повелители (Overlords), после чего он становится видим всем другим зергам. Поэтому пусть на некотором расстоянии от Зератула всегда держаться драгуны. Как только заметите повелителя, отводите Зератула немного назад, а драгунов — вперед, и пусть они расправятся с повелителем. Потом снова выдвигайте Зератула на линию фронта.

Продвигайтесь вперед не спеша, обязательно давая время Зератулу восстановить свое защитное поле. Своих фанатиков (zealots) в атаку лучше не пускайте — они достаточно бестолковы, да и защита у них слабовата. Их задача — помогать драгунам отбиться от атаки. Драгуны для вас жизненно важны, ибо только они могут поражать воздушные цели.

Что же касается маршрута движения, то он уже заранее выбран разработчиками за вас. Просто продвигайтесь вперед, уничтожая опорные базы зергов на своем пути. Не забудьте, что зерги способны получать подкрепление чрез каналы Нидуса (Nydus canals). При обнаружении этих каналов уничтожайте их в первую очередь и как можно скорее.

У самого верхнего края карты, приблизительно посередине, вы наткнетесь на работающую базу протоссов, где получите существенное подкрепление — немного солдат и одного аркона (Archon). Кроме этого, на базе будет и батарея для перезарядки защитных полей. Сделайте новую связку Зератул-аркон (впрочем, держать драгун наготове чуть сзади будет не лишним) и продолжайте продвигаться вперед.

Ваша цель — телепортационные врата — расположена у нижнего правого края карты. Стоит хотя бы одному вашему солдату подойти к вратам поближе, как игра перехватит инициативу и миссия автоматически завершится.

2. DUNES OF SHAKURAS

Основать базу и найти Темных Темпларов

Уничтожить базу зергов

Первоначально у вас есть 4 фанатика и 4 зонда. Ведите фанатиков вверх и влево. Там увидите месторождения газа и минералов. Однако по пути наткнетесь на засаду зергов. Их мало, и фанатики с ними без труда сладят. Главное — чтобы поближе не было зондов, они в бою служат только пушечным мясом. Когда уничтожите зергов, начинайте развитие базы. Обязательно постройте сразу нексус, ассимилятор и пилон рядом с ними. Далее отправляйте все зонды собирать минералы и газ, а фанатиков расставьте среди строений.

Скоро вас снова атакуют зерги, но тут на помощь подоспеют Темные Темплары и вы без особого труда отобьетесь.

Теперь принимайтесь за планомерное развитие. Оборону лучше всего построить следующим образом: ведите Темных Темпларов вниз от вашей базы. Там есть две лестницы, по которым к вам «в гости» будут забегать зерги. Постройте там пилон и расположите 3—4 фотонные пушки так, чтобы они простреливали обе лестницы. Перед пушками поставьте Темных Темпларов. Зерги всегда бросаются атаковать пушки, а невидимые Темные Темплары их быстро уничтожают. Главное — не давайте Темным Темпларам преследовать противника, иначе их может «раскрыть» повелитель зергов, который всегда тусуется во время атаки рядом. Если же он попытается приблизиться к вашим владениям, то его быстро «образумят» фотонные пушки.

Как только появится возможность, поставьте позади фотонных пушек драгун и батарею перезарядки защитного поля. Драгунам обязательно прикажите «удерживать позицию» (hold position). Произведите все возможные усовершенствования для драгун. Имеет смысл произвести и парочку Высших Темпларов, чтобы они использовали против зергов «псионическую бурю».

Через некоторое время, когда у вас будет уже 10—12 драгун, можно приниматься за разработку новых месторождений минералов и газа. Они расположены в нижнем левом углу карты под прикрытием слабеньких сил зергов и в правом вернем углу карты. Что же, настало время начинать наступление. Тактика та же, что и в предыдущей миссии, только теперь у вас нет Зератула, а есть несколько невидимых вояк послабее. С другой стороны, Высшие Темплары могут производить галлюцинации, которые отвлекут на несколько решающих мгновений внимание противника. Действуйте внимательно и осторожно. База противника расположена в нижнем правом углу карты. Лучше всего штурмовать ее хитрым способом: вдоль правой кромки карты рядом с базой противника есть горный выступ, на который можно провести драгун. Прикройте их с флангов Темными Темпларами, а драгуны смогут обстреливать некоторые сооружения базы. Это заставит зергов контратаковать, в результате чего они окончательно выдохнутся. Главное — не спешите: на базе зер-

гов всегда есть немного гидралисков, которые появляются в самый неподходящий момент. При этом Spore Colonies и повелители легко обнаружат Темных Темпларов, и вы можете потерять значительную часть своего отряда. Так что долго и нудно обстреливайте драгунами базу зергов с горы и переходите в атаку только после того, как зерги прекратят свои вылазки.

3. LEGACY OF THE XEL'NAGA

Уничтожить мозговые центры зергов

В самом начале миссии вам продемонстрируют «корсаров» протоссов в действии. Как только они закончат, отгоните их на территорию вашей базы. Драгунами прежде всего расстреляйте Sunken Colonies, потом Spore Colonies. Далее отведите и драгун на вашу базу. Зерги пока что притихли и не будут им мешать.

Теперь рассмотрим план обороны. Наземные атаки вам грозят только с одной стороны — через мост. Поэтому делаем хитрый ход: перегораживаем подход к мосту рядом пилонов и других зданий, чуть позади них располагаем штук 5 фотонных пушек, а в промежутке между ними — драгун. Разумеется, рядом ставим и батарею перезарядки щитов. Что получается? Зерги в большинстве своем не могут достать фотонные пушки (на которые в первую очередь и нацелены), а вот их пушки даже драгуны достают запросто. Немного погодя можно добавить к списку защитников моста и пару арконов.

Также имеет смысл как можно быстрее поставить пару фотонных пушек к нижнему левому краю островка, на котором мы обосновались. Эти пушки будут отгонять повелителей зергов, которые будут периодически пытаться забросить вам в тыл десант.

Разобравшись с обороной, переходим к развитию. Делайте ставку на ВВС, для которых и делайте все возможные усовершенствования. Разведчики обладают великолепными скоростью и маневренностью, что позволит вам избежать ненужных жертв. Кроме этого, вовсю используйте «корсаров» и их Disruption Web.

Второе и последнее месторождение минералов есть в верхнем левом углу карты. Туда сразу же стоит направлять солидный отряд, иначе зерги уничтожат новую базу.

База зергов расположена в нижнем левом углу карты. Штурмуйте ее медленно, желательно сначала уничтожить все, что можно, при помощи разведчиков и «корсаров». И помните — атаковать мозговой центр надо только Темными Темпларами, иначе после своей смерти он «восстановится».

4. THE QUEST FOR URAJ

Привести Керриган к кристаллу Ураж

Керриган должна остаться в живых

Эта миссия интересна тем, что вы не можете строить воздушный флот — якобы какие-то проблемы с телепортационными вратами. Зато у вас есть суперсолдат — Керриган, королева зергов собственной персоной, которая не менее крута, чем Зератул.

В самом начале миссии бравые протоссы лихо разнесут базу людей. Пусть зонды начнут разворачивать базу, а Керриган тем временем пусть замаскируется (Cloak) и идет вниз вдоль левого края карты. Там вы наткнетесь на базу людей. Уничтожьте бункеры, казармы и SCV. Если у Керриган еще есть запас энергии для поддержания режима скрытности, то уничтожьте и Command Center. Далее отведите Керриган на базу протоссов для восстановления запаса энергии.

Между тем у протоссов дела должны идти полным ходом. Атаки людей будут идти только от прохода, что к югу от базы. С востока нападать не будут, впрочем, для верности стоит там держать одного драгуна и одного «разбойника». Остальные два «разбойника» станут костяком вашей обороны. Не забывайте только вовремя восстанавливать их защитные щиты (постройте батарею перезарядки и держите «разбойников» рядом с ней), приказывать им делать «скарабеев» (ракеты) и придайте в качестве охраны пару-тройку драгун. Вот и вся оборона.

Когда у Керриган восстановится запас энергии, отправьте ее снова громить базу людей внизу. Если противник будет применять свой сканер для обнаружения Керриган, то просто быстро отведите ее в сторону, потом возобновите атаку. Помните: энергия сканера заканчивается быстро, а здоровье у Керриган — медленно. Так что будьте настойчивы и не дайте противнику развиться.

Когда закончите с этой базой, потихоньку начинайте продвижение к нижнему правому углу карты. Там и находится искомый кристалл. Когда Керриган подойдет к нему достаточно близко, миссия закончится. Почаще применяйте Керриган в качестве основной ударной силы, но не забывайте давать ей возможность восстанавливать здоровье и энергию. У людей много сил, но против Керриган, «разбойников» и нескольких арконов они не устоят. Главное — не увлекайтесь и наступайте только при поддержке «разбойников».

5. THE BATTLE OF BRAXIS

Уничтожить все электростанции для прорыва блокады UED

Артанис должен остаться в живых

Очень приятная миссия. У вас нет базы, действовать нужно только теми силами, что дадут. Поэтому каждый солдат для вас теперь — на вес золота.

Однако миссия на самом деле довольно проста. Тут важно понять простой принцип: не нужно уничтожать все ракетные вышки противника подряд, главное — прорваться и уничтожить электростанции, после чего часть вышек отключится и не будет представлять никакой опасности. Электростанции помечены на карте желтыми прямоугольниками. После уничтожения каждой электростанции вам будут присылать подкрепления, но небольшие.

Для начала погрузите своих вояк в челноки и летите к тому месту, где висит второй ваш наблюдатель (Observer, тот, что слева). Там есть площадка, на которую можно спокойно высадить солдат. Фанатиков загоните обратно в челнок, а вот драгунами уничтожьте ракетные башни рядом. Далее ведите драгун чуть выше, вдоль площадки справа. Увидите бункер. К нему пока не приближайтесь, а уничтожьте ракетную вышку на площадке справа. Если драгуны ее не видят, то подведите поближе наблюдателя. Когда вышка будет уничтожена, челноком забросьте драгун на площадку справа. Можете не отвлекаться на ракетные вышки, а сразу вести ваше воинство к тому месту, где висит еще один ваш наблюдатель (справа внизу). Прямо напротив этого места — первая электростанция, до которой драгуны могут просто достать, стоя у кромки площадки.

После уничтожения этой электростанции ракетные башни поблизости выключатся, а вам пришлют подкрепление. Сажайте Темных Темпларов в челнок и уничтожьте ими бункеры людей, расположенные рядом с уничтоженной электростанцией (Темные Темплары невидимы, так как ракетные вышки поблизости не работают). После гибели всех трех бункеров прилетит Science Vessel, который вам необходимо успеть взорвать своими разведчиками, иначе он потом вам много крови попортит.

Далее потихоньку продвигайтесь к следующей электростанции, расположенной левее и выше той, которую вы только что уничтожили. Учтите — подход к ней охраняет осадный танк, поэтому лучше используйте свои ВВС. Подлетайте, сделайте несколько выстрелов по ракетной башне и улетайте, пока ваших разведчиков не повредили. Медленно, конечно, зато верно.

После уничтожения этой электростанции можете переключить свое внимание на любую другую, за исключением той, которая расположена у левого верхнего угла карты. Эту электростанцию надо трогать только в последнюю очередь, т. к. ее охраняют 3 линкора и пара голиафов (не считая ракетные башни, естественно). Впрочем, после уничтожения всех других электростанций вам выдадут Арбитра, «корсара» и еще разведчиков. Арбитром заморозьте часть врагов, «корсар» пусть выведет из строя ракетные башни (при помощи Disruption Web), а по другим целям ударьте всеми своими войсками. Хотя есть и другой вариант: расположить эскадрилью разведчиков и Арбитра вне досягаемости ракетных башен противника, но так, чтобы они могли простреливать пространство, по которому ходят голиафы. Разведчикам и Арбитру дайте команду «удерживать позицию», а не то они увяжутся за голиафами и попадут под обстрел. Далее выманите Артанисом (у него защита уж больно крута) линкоры поодиночке к разведчикам (близость Арбитра сделает их невидимыми) и перебейте врагов.

6. RETURN TO CHAR

Добраться до кристалла Халис или

Нанести Сверхразуму достаточно ранений, чтобы временно «выключить» его

Миссия весьма простая. У вас две базы — протоссов и зергов. У протоссов можно добывать минералы, у зергов — минералы и газ.

Сначала — оборона. Зергов будут атаковать с юга. Поэтому ставим сплошную стену из Sunken Colonies, а сразу позади них — Spore Colonies. Впереди можно окопать десяток гидралисков. Что же касается протоссов, то их будут донимать воздушными десантами с юга и наземными атаками с запада. На юге просто поставьте фотонные пушки у самой кромки обрыва, а на западе пусть поджидают врагов Темные Темплары и драгуны.

Теперь развитие. Протоссы пусть проведут все усовершенствования силовых полей и оружия для наземных войск. Имеет смысл сделать пару-тройку арконов и пару «разбойников». Можно держать и одного-двух Высших Темпларов в качестве диверсионной команды. Разумеется, стоит наштамповать хотя бы десяток драгун. Воздушные силы строить не имеет смысла, так как для этой роли идеально подойдут зерги — повелителей можно использовать в качестве транспортных средств, а пара эскадрилий муталисков станет ударной командой.

Наступать надо сначала в левый верхний угол карты, там есть месторождение минералов. Когда там закрепитесь, атакуйте район снизу от базы протоссов. Уничтожив расположившиеся на маленьком «пятачке» силы ПВО противника, сажайте драгун в повелителей и под прикрытием муталисков высаживайте их на этот «пятачок». Пусть драгуны уничтожат остатки ПВО поблизости. Далее верните драгун на базу, а муталиски пусть потихоньку расчищают дорогу к Сверхразуму (можете придать им драгун, арконов, «разбойников» и Высших Темпларов в качестве огневой поддержки). Прорваться к нему проще, чем преодолевать глубоко эшелонированную противовоздушную оборону на пути к кристаллу Халис. Помните, вам не нужно атаковать Сверхразум Темными Темпларами, достаточно и муталисков. Просто нанесите Сверхразуму достаточно ранений, и миссия будет выполнена.

7. THE INSURGENT

Убить предателя Алдариса

А вот это — интересная и достаточно трудная миссия. Вы не можете строить многие виды войск, зато теперь вам доступны Темные Арконы. Собственно говоря, именно на них и строится вся стратегия победы. Вашу базу будут штурмовать через два прохода. Поставьте там фотонные пушки, Темных Темпларов и Темных Арконов, а также обязательно повесьте пару наблюдателей в качестве системы раннего обнаружения противника. Смысл в том, чтобы, используя заклинание Темных Темпларов Mind Control, перевербовывать на свою сторону самые сильные юниты противника («разбойников» и арконов). Даже если ваш новоиспеченный рекрут и не сможет благополучно добраться до вашей базы (его растерзают другие враги), то вы по крайней мере избавитесь от опасного гостя без потерь. На практике это довольно сложно, т. к. необходимо успеть поймать момент, когда нужный враг уже виден, но сам еще не стреляет. Рекомендуем снижать скорость игры.

Вот таким образом вы сможете набрать себе весьма солидную армию, с которой можно начинать наступление, благо вы уже отлично научились это делать. Ваша цель — уничтожить лидера несогласных. Изначально он присутствует как бы в трех точках — у самого верха карты и по краям. На самом деле двое из этих «лидеров» — галлюцинации, вроде тех, которые делают Высшие Темплары. Настоящий лидер находится у самого верха карты. На наш взгляд, лучше всего продвигаться к нему вдоль правого края карты.

Кстати сказать, именно эта миссия наглядно представит, в какую дрянь превратилась Керриган. И если раньше (в оригинальном StarCraft) она была трагичной фигурой, то теперь уже внушает лишь отвращение.

8. COUNTDOW

Привести Артаниса и Зератула к храму

Защитить храм от зергов

Артанис и Зератул должны остаться в живых

Вот и она, большая раздача слонов. Это — самый сложный бой во всем Brood War. У противника минералов и газа не просто много, а чрезвычайно много. Тактика «выждать, пока у противника не кончатся ресурсы» практически бессмысленна (если не хотите посвятить прохождению этой миссии 3—4 дня).

Рассмотрим построение обороны. У вас есть две базы: одна — в нижней части карты (там Артанис), другая — в верхней (там Зератул). Оборона нижней базы строится на принципе, использованном нами в третьей миссии (проход на мост перегораживается рядом пилонов, за которыми располагаются фотонные пушки). Только тут надо учитывать, что противник будет атаковать вас не только в этом направлении, но также еще и с юга (очень редко, наземные атаки), и с востока (более часто, воздушные налеты). Базу сверху будут атаковать или с севера, или с юго-востока. Тут надо просто строить много фотонных пушек и ставить рядом с ними Темных Темпларов или арконов. Но есть и еще один дорогой, но эффективный способ обороны. Произведите 3—4 штуки Carrier, поставьте их в местах предполагаемой атаки противника и дайте им команду «удерживать позицию». Подведите к ним поближе Арбитра и тоже прикажите ему удерживать позицию. Несущие корабли станут невидимы (из-за Арбитра), но смогут атаковать перехватчиками приблизившегося к ним врага. Это очень хорошо действует именно на нижней базе, где можно поставить несущие корабли так, что они одновременно будут прикрывать как выход с моста, так и восточное направление, откуда будут производиться авианалеты.

Теперь немного о развитии. На нижней базе надо развивать все технологии, связанные с ВВС. Обязательно произведите пару Арбитров и одного пошлите на верхнюю базу. Зачем — см. далее. На верхней базе развивайте наземные войска, прежде всего — арконов. Обязательно произведите и 3—4 Темных Аркона. Поскольку минералов у вас маловато, то расправиться с противниками можно только при помощи их же войск, т. е. действуем так же, как в предыдущей миссии. Только теперь нам нужно переманивать на свою сторону лишь два вида юнитов — Devourer и Guardian. Guardians нужна полная эскадрилья — 12 штук, а вот Devourers хватит и восьми.

Эта воздушная армада вполне способна справиться с большинством баз противника. Главное — действовать очень аккуратно, пусть Devourers защищают Guardians от воздушных атак, a Guardians, в свою очередь, помимо развала базы противника прикроют Devourers от атаки гидралисков.

Но есть тут одна загвоздка — Guardians в основном прилетают на нижнюю базу, а вот Devourers частенько крутятся возле верхней. Как быть? Вот тут-то вам и помогут Арбитры. Используйте их способность Recall для переброски Темных Темпларов с одной базы на другую.

Наступление рекомендую проводить в следующем порядке — сначала «выносится» база красных (на северо-востоке от нижней вашей базы), потом база на севере от верхней вашей базы, потом идете по часовой стрелке (к восточному краю карты, потом — вниз). По пути вы увидите храм Ксел-Нага, куда вам надо привести Артаниса и Зератула. Рядом с храмом полно минералов, но не советую там обустраиваться — замучат десанты противника (сами зерги минералы возле храма никогда не разрабатывают).

Как только расправитесь со всеми базами зергов, ведите Артаниса и Зератула к двум маякам возле храма. Далее просто ждите 15 минут. Если же зерги уничтожены не полностью, то вам предстоит отражать безумные по ярости и напору атаки супостатов. Теоретически это возможно, практически же зергов необходимо здорово потрепать, иначе будет уж больно тяжко.

ЗЕМЛЯНЕ

1. FIRST STRIKE

Уничтожить Command Center противника

Дав задание всем SCV собирать минералы, сразу же постройте Vulture (как самый быстроходный юнит). С помощью этого Vulture вам нужно разыскать базу «нейтралов» и установить с ней контакт. Искомая база находится у правой кромки карты, примерно посередине. Найти ее не составит никакого труда; главное — это прошмыгнуть меж двух огней: между крупной базой противника в левом верхнем углу карты (сама карта маленькая, так что эта база фактически занимает четверть площади всей карты) и маленьким форпостом в правом нижнем углу.

Как только доберетесь до базы, на вашу сторону перейдет лейтенант Duran со своей немногочисленной армией и зачаточной базой. Самое главное — на территории его базы (которая теперь стала вашей второй базой) находится источник Vespense Gas, так что сразу же ставьте на него Refinery и отрядите двух SCV добывать газ. Правда, с этой минуты у вас как бы прибавится хлопот, потому что еще появится условие: лейтенант Duran должен остаться живым. Но это только «как бы»: пусть лейтенант все время сидит в центре базы и никуда не высовывается, и все будет хорошо.

Вот теперь можно заняться планомерным развитием обеих баз. Прежде всего обеспечьте их защиту: поставьте возле каждой из них по 2—3 бункера (в каждом бункере — 3 пехотинца + 1 firebat) и парочку Missile Turret.

Основной вашей ударной силы будут Siege Tanks и голиафы, так что совершенно необходимо построить Armory и весьма желательно сделать оба апгрейда вооружения.

Сколотите на первой базе ударную группу из дюжины юнитов: примерно 3 Vulture, 3 Siege Tanks, остальные — пехотинцы и firebats. Этих сил вам хватит, чтобы разгромить форпост в правом нижнем углу карты (там находится барак, Supply Depot Missile и Turret; охраняются они десятком пехотинцев и firebats). На шум прибегут несколько защитников из основной базы, но вы без труда разделаетесь и с ними. После этого ведите всю группу во вторую базу.

Теперь не мешало бы построить Factory (с пристройкой) во второй базе и производить Siege Tanks и голиафы именно для нас. Как только у вас наберется с полдюжины Siege Tanks и полдюжины голиафов, можно потихоньку начать наступать на основную базу противника, где и находится Command Center. Памятуя народную мудрость, что «нормальные герои всегда идут в обход», выводите вашу ударную группу вверх по ущелью от второй базы. Доберитесь до еще одного форпоста противника в правом верхнем углу карты (там один барак и несколько Supply Depots) и начните его обстреливать, переведя танки в режим siege. Основная цель этой акции — выманить из основной базы еще несколько защитников, которые с упорством идиотов будут тянуться вереницей под ваши пули.

Как только поток «желающих» иссякнет, подкрепите вашу ударную группу (вы же не забываете все время строить танки и голиафы?), и пройдите чуть влево, прижимаясь к верхней кромке карты. Вскоре вы выйдите к боковому входу в базу неприятеля. Повторите тот же трюк, переведя все танки в режим «siege». Порубив в капусту всех, кто выйдет, снимитесь с насиженного места, но через этот вход не лезьте! (Попадете в самый центр базы, хорошо простреливаемый вражескими танками.)

Опять пройдите чуть влево и зайдите с тыла (это там, где находятся залежи минералов). Поставьте танки за «бордюрчиком», опять же переведя их в режим «siege». Оттуда они спокойно достают снарядами до Command Center и снесут его за полминуты.

P. S. Чуть выше первой базы имеется небольшое месторождение минералов, охраняемое тремя пехотинцами и тремя Missile Turrets. При желании можно захватить его без проблем.

2. THE DYLARIAN SHIPYARD

Захватить как можно больше Battlecruiser'ов

Отразить атаку вражеских Battlecruiser'ов

Эта миссия состоит как бы из пяти подмиссий. Первые четыре заключаются в том, что на одну из платформ будет высаживаться десантный отряд, состоящий из нескольких пилотов и группы огневой поддержки. Число пилотов в точности равно числу Battlecruiser'ов, которые можно захватить на данной платформе. Если кто-то из пилотов погибнет, то вам подкинут еще парочку. Если погибнут и эти пилоты, то вам больше подачек давать не будут, и произойдет автоматический переход к следующей подмиссии. Всего можно захватить 18 Battlecruiser'ов, но, чтобы выиграть финальное сражение с Battlecruiser'ами противника (это пятая подмиссия), вполне достаточно и 15-ти.

1. Объедините 8 пехотинцев и 4 медиков в одну группу и обойдите всю платформу, уничтожив все бункеры. Это делается просто, потому как медики успевают подлечивать своих подопечных. После этого спокойно захватите все три Battlecruser'а с помощью пилотов (чтобы захватить Battlecruiser, пилот должен встать на светящийся кружочек — «Beacon» — возле соответствующего корабля).

2. В этой миссии придется немного попотеть. Платформу охраняют всего лишь три Siege Tanks, но вся беда в том, что эти танки находятся на возвышающихся платформах, и засечь их ваши юниты могут лишь в том случае, если они откроют по ним огонь.

По порядку. Спустите трех медиков поодиночке к пилотам. Каждый из медиков пройдет сквозь зону огня одного Siege Tank'а (засеките его местоположение!) и получит небольшое ранение. Но это совсем не страшно, так как, оказавшись в сборе, медики подлечат друг друга.

Спустите всех трех спецназовцев (ghost) с их платформы. Далее ведите только одного по направлению к медикам. Вскоре он напорется на огонь второго Siege Tank'а и должен успеть его «заморозить» с помощью Lockdown. Жизнь этого спецназовца будет висеть на волоске, так что дальше ведите уже другого. Повторите эту процедуру еще два раза с двумя оставшимися танками. После этого спецназовцы должны успеть добежать до медиков и полностью у них вылечиться.

Теперь вам предстоит проделать тот же маршрут в обратном направлении (всеми: спецназовцами, медиками и пилотами). Танки «разморозятся», но повесить на них Lockdown будет еще проще, так как теперь спецназовцы находятся под опекой медиков. Каждый танк «опекает» 1 — 2 Beacon'а. Как только танк «застынет», сразу же захватывайте соответствующий Battlecruiser.

3. Сделайте одного спецназовца невидимкой (cloak) и ведите его на возвышающуюся платформу. Вскоре он напорется на Science Vessel, но должен успеть «заморозить» его до того, как Science Vessel «засечет» спецназовца. Затем надо быстренько уничтожить этот Science Vessel (с помощью 4 спецназовцев и 2 пехотинцев). Опять сделайте одного из ghost'ов невидимкой и проведите его еще чуть дальше. Он наткнется на внушительную группу вражеской техники, которую элементарно уничтожить, вызвав Nuclear Strike.

Продвигаясь дальше вперед, вы наткнетесь на две группы противника (несколько бункеров и Siege Tanks), с которыми расправиться еще проще, так как Science Vessel вам больше попадаться не будет. Сначала вызывайте Nuclear Strike, а выживших (в бункерах) добивайте обычным способом, благо у вас есть медики (да и парочку голиафов тоже задействуйте).

Очистив всю платформу от вражеских войск, займите все четыре Battlecruiser'а.

4. С самого начала подмиссии два ваших Siege Tank'а напорются на двух вражеских спецназовцев. Те «заморозят» их. Пусть ваши медики их «разморозят» (Restoration). Далее танки можно вообще не трогать и перевести их в режим «siege». Всю платформу можно очистить с помощью 4 спецназовцев, 2 пехотинцев и 2 медиков (объедините их в одну группу).

Действуйте так. Сделайте одного из спецназовцев невидимкой и не спеша продвигайте его вперед. Как только он нащупает технику противника (Siege Tank, реже попадается голиаф), пусть тут же заморозит ее (осторожнее с Science Vessel, коих в этой миссии две штуки).

Подтягивайте остальных, и пусть они быстренько ее разгромят. Бункеры можно брать штурмом (медики всегда успевают подлечить). После того как очистите всю платформу, можно спокойно захватить все 6 Battlecruser'ов.

5. Соберите все свои Battlecruiser'ы в одну кучу. На это вам дается полминуты. После этого на вас нападет с десяток вражеских Battlecruiser'ов. Если у вас есть штук 15 своих кораблей, то можете даже не маневрировать — скажется численное превосходство.

3. RUINS OF TARSONIS

Разрушить все четыре Hives зергов
Доставить Дюрана к Psi Disrupter
Дюран должен остаться в живых

Достаточно простая миссия.

С самого начала игры уйдите в глухую оборону, обнеся свою базу полудюжиной бункеров и полудюжиной Missile Turrets. Постройте Factory, Starport и Armory. Далее надо обязательно освоить месторождение кристаллов и газа, находящееся в нижней части карты (вы его видели, когда пролетал транспортный корабль, доставивший Дюрана). Около него надо поставить свой Command Center и защитить все это дело тремя Missile Turrets (по суше к вам туда вряд ли кто доберется). После этого ресурсы потекут к вам рекой.

Постройте полдюжины Siege Tanks и полдюжины голиафов. Объедините их в одну ударную группу. Начните производство Wraith. Направьте ударную группу к своему правому соседу (он находится ближе всех). Эта база зергов находится в низине, но совсем не нужно туда спускаться, делая большой крюк. Просто подведите всю группу к краю обрыва, откуда ваши танки без труда достают снарядами до Hive (лучше перевести их в режим «siege» — так и ударная сила больше, да и сами танки не будут разбегаться). Сначала разберитесь с теми, кто прибежит, заслышав шум, а затем расстреляйте саму Hive. Затем той же группой направляйтесь к следующей колонии зергов, находящейся в правом верхнем углу карты. Для этого придется спуститься в низину и часть пути проехать по той колонии, которую вы только что громили. Если к вам кто-нибудь будет цепляться, уничтожайте, но сами лучше не затевайте драк. Конечно, ради некоего морального удовлетворения можно добить всех и окончательно разгромить всю колонию. Только дело это бесполезное, и вы попусту потратите время, тогда как ваши противники будут развиваться. Дело в том, что после разгрома Hive зерги соответствующей «национальности» становятся как бы деморализоваными и не станут вам в дальнейшем причинять вреда, если, конечно, вы не нападете на них сами. Итак, направляйтесь в правый верхний угол карты. Hive находится почти в самом углу и очень плохо защищена. Можно уничтожить ее без потерь с вашей стороны.

С двумя оставшимися колониями дело обстоит сложнее, потому что они заметно более развиты (чем две предыдущие) и будут оказывать существенное сопротивление. Здесь вам не обойтись без отряда Wraith-невидимок.

Итак, направьте всю ударную группу к колонии, находящейся в левом верхнем углу карты. Отрядите туда же всех Wraith, переведя их в режим «cloak». Врывайтесь в колонию сначала наземной группой и нащупайте Hive. Далее пусть танки и голиафы отвлекают огонь противника на себя, а wraith-невидимки громят Hive.

После этой операции ваша ударная группа заметно поредеет. Доведите ее численность до прежнего уровня (если надо, подремонтируйте). Теперь тот же самый трюк надо проделать с последней колонией зергов. Здесь дело упрощается тем, что Hive стоит недалеко от обрыва, так что танки могут до нее достать, не врываясь в саму базу. Надо только, чтобы они ее «увидели» (так как Hive стоит на возвышенности). В качестве «наводчиков» можно использовать Wraith.

После того как будет покончено с последним ульем, ведите Дюрана к Beacon в верхней части карты (это место подсвечивается желтым светом). Только не забудьте дать ему охрану на всякий случай либо доставьте его туда на Dropship.

4. ASSAULT ON KORHAL

Уничтожить: (A) Physics Labs или (B) Nuclear Silos противника

Оригинальная миссия. Здесь сюжет игры начинает как бы ветвиться: миссия автоматически заканчивается, когда вы добьетесь одной из двух целей. В зависимости от того, что именно вы уничтожите, вы получите тот или иной бонус в следующей миссии.

Прежде всего осмотритесь. Ваша база находится почти по центру карты. Выше и ниже вас находятся две имперские базы: «синих» (вдоль нижней кромки карты) и «красных» (вдоль верхней). Радует только одно — по большей части вы отделены от них расщелинами, так что атаковать вас будут только с некоторых выделенных направлений.

Прежде всего обеспечьте должную защиту своей базы. С этой целью прикройте три направления: южное, северное и восточное, поставив в соответствующих проходах по бункеру и по Missile Turret (это на первое время). В каждый бункер посадите по три пехотинца и одному Firebat, а возле бункеров пусть «пасутся» по медику. Постройте Factory и начните производство Siege Tank, Vulture и голиафов (главным образом, первых). Как только у вас появится маленькая армия примерно из 2 Siege Tanks, 1 Vulture, 1 голиафа, 4 пехотинцев и медика, можно отправиться на возвышенность к западу от вас и освоить новое месторождение (там есть и газ, и минералы). Мини-армия же вам понадобится для того, чтобы отразить небольшую атаку «синих», которые нагрянут туда сразу же, как только вы построите новый Command Center.

Теперь получше защитите каждое направление, добавив к бункеру и Missile Tower по 1 Siege Tank (переведя его в режим «siege»), 1 Vulture и 1 голиафу. Вдоль верхней кромки вашей базы поставьте еще штук 5 Missile Turret, так как «красные» любят налетать Wraith'ами из правого верхнего угла карты. «Синие» же предпочитают использовать спецназовцев в режиме «cloak». Действуют так: набрасывают Lockdown на вашу технику, а затем методически ее расстреливают. Чтобы снимать Lockdown, вам и нужен медик с его магией Restoration. Кроме того, полезно иметь несколько Science Vessel, чтобы обнаруживать спецназовцев, если их не может засечь Missile Turret.

Затем создайте ударную группу из 3 танков, 2 голиафов, 4 пехотинцев и медика и ведите их вместе с одним SCV вниз от своего второго месторождения. Вскоре вы выйдете к месторождению минералов, разрабатываемому «синими». Вы будете стоять на пригорке, откуда прекрасно видны и хорошо простреливаются проходы к минералам. Вниз не спускайтесь! (Попадете как раз на базу «синих», где с вами немедленно расправятся.)

Переведите все три танка в режим «siege», и пусть они автоматически пристреливают незадачливых SCV противника, пытающихся добраться до минералов. Конечно, «синие» не захотят мириться с подобным безобразием и будут пытаться сбросить вас с пригорка. Но они будут делать это весьма незначительными силами, так что вы легко отобьете все атаки, если построите еще бункер и поставите парочку Missile Turrets. Тем самым вы убьете двух зайцев: надежно прикроете свое второе месторождение с юга и лишите противника части минералов (у «синих» есть еще второе месторождение).

Развивайтесь дальше и копите силы. Как только у вас появится «свободная» техника (примерно 3 танка, 2 Vulture, 2 голиафа, 1 Science Vessel), объедините её с одним медиком и одним SCV и в таком составе продвиньтесь чуть дальше на восток от своей основной базы. Вы найдете третье месторождение минералов и газа, охраняемое всего лишь одним бункером, одной Missile Turret и парочкой голиафов противника. После короткой стычки начните разрабатывать и это месторождение, поставив возле него новый Command Center. Приведенная техника послужит вам охраной. Не забудьте еще только построить 2–4 Missile Turret.

Теперь ресурсы потекут к вам рекой. Стройте мощную армию, не забывая время от времени усиливать свою оборону танками и Missile Turrets. Дальнейший ход игры зависит от того, какую цель вы изберете.

Вариант А. В этом случае вам надо уничтожить четыре Physics Labs, находящиеся в правом верхнем углу карты (в лагере «красных»). Чтобы добраться туда по суше, надо пройти через замысловатый лабиринт базы, что весьма нудно (хотя и возможно). Поэтому рекомендую сделать упор на авиацию, точнее, на Wraith. Понадобится пара дюжин этих «призраков».

Итак, объедините всех Wraith в две группы. Включите режим «cloak». Чтобы добраться незамеченными до самих Physics Labs, летите по следующему маршруту: из центра карты строго на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты. Затем поворачивайте на восток и летите в правый верхний угол карты. Добравшись до Physics Labs, вам надо сразу же уничтожить три охраняющих их Missile Turrets, а затем выполнить боевую задачу. Чтобы «сбросить» с себя пехотинцев и голиафов, рекомендуется после уничтожения Turrets отлететь немного на запад, а затем вернуться и закончить свое дело.

Вариант В. В этом случае вам надо уничтожить Nuclear Silos, находящиеся в правом нижнем углу карты (в лагере «синих»). Туда очень легко добраться по суше, поэтому рекомендуется сделать упор на Siege Tanks. Итак, наклепайте штук 15 танков, штук 10 голиафов, объедините их с Science Vessel, парочкой медиков и парочкой SCV (для ремонта) и ведите их к правому нижнему углу карты. Только слишком близко не подходите. Сначала слетайте туда шестеркой Wraith (в режиме «cloak») и постарайтесь «проредить» оборону противника, не нарываясь на Missile Turrets. В первую очередь уничтожьте несколько танков противника, стоящих в режиме «siege». Далее можно нахально ломануться на базу. Только в саму базу лучше не входить. Оставайтесь у входа, переведя все танки в режим «siege». Так они будут прекрасно доставать снарядами до Nuclear Silos и вскоре уничтожат их всех. Но не забудьте подтягивать туда силы по мере надобности.

Далее, в зависимости от того, что именно вы уничтожили, вы переходите либо к миссии 5А, либо к 5В. Обе миссии играются на идентичных картах. Единственная разница: в миссии 5А противник может строить Nuclear Silos и наносить ядерные удары, а в миссии 5В – строить Battlecruiser'ы. Миссии примерно одинаковы по сложности. Только в миссии 5А немного легче играть вначале, зато труднее добиться поставленной цели.

5A. EMPEROR'S FALL (GROUND ZERO)

Уничтожить командный центр противника

В этой миссии «фирменное оружие» противника – спецназовцы, наносящие ядерные удары. Причем в самом начале игры вы не можете ничего противопоставить им, так что придется только наблюдать, как будут уничтожены три ваших «пятачка». Впрочем, лучше не наблюдайте, а займитесь делом – производите SCV и до-

бывайте газ и минералы. Вскоре к вам прибудет очень солидное подкрепление (одни Battlecruiser'ы только чего стоят!), но увы! Как раз в этот момент спецназовцы нанесут массированный удар по вашей базе (и вы опять ничего не можете предпринять), и от подкрепления останется только воспоминание. Впрочем, уцелеют два запоздавших Dropship'а, которые сбросят SCV и несколько пехотинцев.

Теперь надо взять мощный старт и как можно быстрее добраться до строительства Science Facility. Ведь вам позарез нужны Science Vessel, чтобы обнаруживать и уничтожать спецназовцев противника. А пока что в качестве детекторов вам послужат Missile Turrets. В самом начале достаточно установить только три Turrets, чтобы «прощупывать» три прохода, ведущие к вашей базе (установите их по возможности подальше). Одна из них, скорее всего, будет уничтожена, пока у вас появится первый Science Vessel. В этом случае, заслышав «nuclear launch detected» (а направлен он будет именно на Turret, ибо вражеские спецназовцы трусливы и боятся идти дальше), просто отведите всех (если кто есть) от этой несчастной Turret. Затем вы построите ее вновь.

Для обороны базы (от обычных сухопутных атак) на первых порах достаточно иметь около 8 пехотинцев/firebats, пару медиков и пару Vulture. Как только будет готов первый Science Vessel, сколотите небольшой отряд и направьтесь к северу от базы, где найдете второе месторождение минералов и газа. Освойте его, поставив второй командный центр. Между тем продолжайте усиливать оборону разросшейся базы, ставя по периметру как можно больше Missile Turrets (они будут служить в основном детекторами). Неплохо эти самые Turrets поставить на «пригорках», прикрывающих вашу базу. Враг будет пытаться атаковать вас с четырех направлений (по проходам): с севера от второго месторождения, с северо-востока и востока от первого месторождения и по ущелью между месторождениями. Все эти проходы достаточно узкие, так что достаточно поставить в каждом ущелье по парочке Siege Tanks, четверке пехотинцев/firebats, по одному медику, одному Wraith и одному Science Vessel. Пусть недалеко «пасутся» по одному SCV на случай ремонта. Медик нужен в основном из-за того, что вражеские спецназовцы любят также применять Lockdown. Wraith как мобильная единица (к тому же невидимая!) способен быстро пристреливать спецназовцев, нарвавшихся на Turret или обнаруженных с помощью Science Vessel. Как только оборона вашей базы будет готова, можно подумать и о выполнении собственно задачи. Начните массовое производство Wraith и пристройте Comsat Station к командному центру. Разведайте подступы к командному центру противника и наметьте самый безопасный маршрут нанесения авиаудара (чтобы на пути попадалось как можно меньше Missile Turrets). Рекомендуется лететь от центра вашей базы наискосок к середине правой кромки карты, а затем все время на север. Как только будет готова первая дюжина Wraith, пустите ее по выбранному маршруту (не забудьте нацепить «cloak»). Задача этой группы — уничтожить все Missile Turrets на пути подлета к командному центру. Но главное внимание обращайте на спецназовцев — тут же уничтожайте их, как только будут попадать в поле видимости (они любят применять Lockdown). В идеале вы должны добраться до командного центра и уничтожить еще 2 Missile Turrets, охраняющих его. Большего вы вряд ли добьетесь, и вся группа погибнет смертью храбрых.

Затем пустите вторую дюжину Wraith по следам первой. Им уже будет значительно легче, так как обнаружить их теперь могут только Science Vessels (немедленно их уничтожайте!). Силами второй группы уже вполне реально разгромить Command Center. Не получится — пускайте третью, благо что ресурсов у вас будет предостаточно.

5B. EMPEROR'S FALL (BIRDS OF WAR)

Уничтожить командный центр противника

С самого начала миссии вам придется несладко, так как ваша база практически на нуле, а противник сразу же начнет вас атаковать десятком Battlecruser'ов. Три ваших «пятачка» он быстро уничтожит. Тут ничего не поделаешь: этому вы никак не можете помешать, так что лучше пока добывайте газ и минералы и штампуйте SCV.

Вскоре вам дадут подкрепление: 4 спецназовца, 8 голиафов и 4 пехотинца. Объедините голиафов и пехотинцев в одну группу, а спецназовцев быстренько рассредоточьте по периметру вашей маленькой базы. Как только поступит сообщение, что вражеские Battlecruiser'ы направляются к вам, сразу же переведите всех спецназовцев в режим «cloak». Battlecruiser'ы появятся сразу с трех сторон, и ваша задача — «заморозить» их как можно больше с помощью Lockdown. Затем всем сразу наваливайтесь на один из них, потом — на другой и т. д. На несколько Battlecruiser'ов не хватит «заморозки», и было бы хорошо, если бы они отвлеклись на стрельбу по вашему Command Center. Это не страшно: запас прочности у командного центра большой; кроме того, выделите парочку SCV на ремонт этого здания. Если после всей этой передряги у вас в живых останутся 4 голиафа и 2 спецназовца — это нормально. Если не останется ни одного спецназовца, лучше переиграйте.

После разгрома вражеского флота можно вплотную заняться хозяйством. Вам надо как можно быстрее добраться до постройки Starport с пристройкой Covert Ops и начать производить спецназовцев. Они будут незаменимы при следующих атаках Battlecruser'ов. А пока что ставьте как можно больше Missile Turrets. Для отражения наземных атак (они будут весьма слабыми) на первых порах достаточно десятка пехотинцев/firebats с парочкой медиков (бункеры лучше вообще не строить).

Затем сколотите небольшую боевую группу (обязательно включите в нее спецназовца) и продвиньтесь чуть к северу от своей базы. Там вы найдете новое месторождение газа и минералов. Освойте его. Быстренько обнесите его Missile Turrets. Теперь вам надо обеспечить «железную» защиту всей своей базы. Наземные атаки будут идти только с трех направлений (с севера от второго месторождения; с северо-востока от вашей первой базы и через проход между двумя месторождениями), и вам будет вполне достаточно десятка Siege Tanks, штук 6 Vulture и десятка пехотинцев/firebats. Главная опасность — вражеские Battlecruiser'ы. Поэтому все время стройте, стройте и стройте Missile Towers. Их никогда слишком много не будет (можно нашлепать полсотни; полезно с помощью Dropship'а забросить парочку SCV на «пригорки»: пусть они тоже утыкают их Missile Turrets). А пока что активнее используйте спецназовцев (сделайте штук 7), рассредоточив их по всему фронту: как только появится Battlecruiser (а зачастую они появляются сразу по 2—3), так Lockdown его!

Как только ваша база будет готова, можно уже подумать и о собственно атаке. Сделайте пристройку Comsat Station к командному центру и начните изучать подступы к вражескому командному центру (он выделен желтым цветом). Наладьте массовое производство Wraith. В принципе, для выполнения боевой задачи достаточно дюжины «призраков». Но для этого надо тщательно рассчитать маршрут своей вылазки, чтобы не «попадаться на глаза» Missile Turrets противника. Примерный маршрут: от вашей базы летите наискосок к середине правого края карты (в правом нижнем углу находится форпост противника), затем прижмитесь к этому краю и летите все время на север. По дороге снимайте спецназовцев (дабы те не применили Lockdown, если вас обнаружит ближайшая Missile Turret). Возле командного центра противника будет парочка Missile Turrets. Уничтожьте в первую очередь их, а затем

«стряхните» прибежавших на шум пехотинцев и голиафов (надо только отлететь куда-нибудь в бок, чтобы выйти из их поля зрения, а затем вернуться). После этого можете начать методически расстреливать Command Center. Только следите, не появится ли Science Vessel, и сразу же уничтожайте его, чтобы вас не смогли засечь.

6. EMPEROR'S FLIGHT

Уничтожить командный центр противника

Достаточно простая миссия. Все дело решает парочка ядерных ударов, наносимых спецназовцами.

По порядку. С самого начала надо как следует закрепиться. Вам достаточно будет окружить свою базу полудюжиной Siege Tanks и полудюжиной Missile Turrets, так как атаки протоссов и зергов будут весьма слабыми и эпизодическими. Ваша цель — как можно быстрее поставить Science Facility с пристройкой Covert Ops и начать производить спецназовцев. Сделайте все мыслимые апгрейды для спецназовцев, а к командному центру пристройте Nuclear Silo.

Как только будет готов первый ядерный удар, грузите полдюжины спецназовцев в Dropship. Создайте вокруг него защитное поле с помощью Science Vessel и направляйтесь к командному центру противника. Лучше всего лететь по такому маршруту: от вашей базы наискосок к середине правой кромки карты, а затем все время на север (так вы нарветесь только на одну Photon Cannon, которая не причинит вам особого вреда). В правом верхнем углу карты будет небольшой бруствер — вот на него и высаживайте всех спецназовцев. Затем одного из них переведите в режим «cloak» и спустите вниз. Этот спецназовец наведет ядерный удар на Command Center, а остальные будут его прикрывать (этот спецназовец будет как бы раскрыт, потому что его «видят» стоящие рядом Missile Turrets).

После ядерного взрыва поднимите этого спецназовца на бруствер и начните заряжать следующий Nuclear Strike. Поднимется небольшой переполох в лагере противника, но протоссы ничего не смогут с вами сделать: они бы и рады высадить на бруствер своих вояк, чтобы разделаться с вами, но бруствер слишком узкий (вот еще для чего вам надо много спецназовцев).

Как только будет готов ядерный удар, повторите процедуру.

plan.bmp

7. PATRIOT'S BLOOD

Убить Стукова

Дюран должен остаться в живых

Вице-адмирал Стуков оказался предателем — не взорвал в свое время Psi Disrupter. Теперь надобно его ликвидировать, на что и выделяется боевая группа во главе с лейтенантом Дюраном.

С самого начала объедините все юниты вместе и двигайтесь по стрелкам (см. рисунок), держась одной плотной группой. Время от времени вам будут попадаться отдельные группы пехотинцев (обычно по 2–3), с которыми вы будете расправляться без малейшего для себя вреда, ибо медики будут автоматически подлечивать раненых. Иногда будут попадаться и пулеметные/ракетные гнезда, которые тоже не составят проблем. Так что ниже мы перечислим только «ключевые моменты».

В точке «1» находится компьютерный терминал, активизировав который (для этого пехотинец должен встать на Beacon), вы узнаете, где расположен ремонтный отсек голиафов (G). В голиафах сейчас нет пилотов, так что вам предоставляется реальный шанс захватить эти машины.

Подойдя к двери ремонтного отсека, вы обнаружите, что дверь заперта. Попробуйте активизировать компьютерный терминал «2». Вас попросят ввести пароль, которого вы, естественно, не знаете. Но это не беда, так как сразу же после этого появятся трое гражданских. Достаточно убить одного из них. Тогда другой под страхом смерти сообщит пароль. Путь в ремонтный отсек будет свободен. Кроме того, вы узнаете, где находится вице-адмирал Стуков (S).

Войдя в отсек, вам нужно как можно быстрее захватить максимум голиафов. Чтобы захватить голиаф, выделите пехотинца, а затем щелкните по тому голиафу, в который вы хотите его посадить. Пехотинец исчезнет, став пилотом, зато вместо него у вас будет отличная машинка. Надо поторопиться, ибо гражданские подняли тревогу и к голиафам уже бегут «родные» пилоты. Достаточно захватить 5 голиафов.

В следующем отсеке — «3» — вы наткнетесь на SCV и гражданского рядом с ним. Гражданского не убивайте, а подойдите к нему поближе и поговорите. Под страхом смерти он согласится сотрудничать с вами и «оседлает» SCV, который перейдет в ваше распоряжение. С помощью SCV вы сможете ремонтировать своих голиафов (правда, ресурсов на это выделят не так уж много).

Далее двигайтесь осторожнее, ибо в точке «4» вас поджидает серьезная засада: около десятка пехотинцев и один голиаф. Пусть Дюран сразу же обездвижит голиафа с помощью Lockdown. Затем — тривиальная перестрелка. Благодаря медикам вы можете обойтись вообще без потерь. Но если и потеряете пару пехотинцев, то тоже ничего страшного.

В точке «5» имеется Beacon, на который обязательно должен встать лейтенант Дюран. Откроется дверь, ведущая в комнату Стукова. Далее произойдет неожиданное. Конечно, Дюран убьет Стукова, но после этого выяснится, что на самом деле предателем был не Стуков, а Дюран. В действительности Psi Disrupter совершенно необходим (это единственная надежда!), чтобы справиться с полчищами зергов. Дюран исчезнет, переведя при этом Psi Disrupter в критический режим работы. Psi Disrupter взорвется через 15 минут, если не вывести его из этого режима работы. Так что у вас появится новая цель: добраться до override terminal и вывести Psi Disrupter из критического состояния.

Теперь ситуация изменилась. Во-первых, теперь надо пошевеливаться, ибо на все про все вам дается ограниченное время (15 минут). Но есть и положительная сторона: те, кто раньше считался вашими врагами, теперь будут вашими друзьями.

В этом вы тотчас же убедитесь, выйдя из комнаты Стукова: к вам присоединятся 5 пехотинцев и пара медиков. Активизируйте компьютерный терминал в точке «6». Благодаря этому вы узнаете, где находится искомый override terminal (E).

Чуть отойдя от компьютерного терминала, вы узнаете, что дела пошли совсем плохо: на базу проникли полчища зергов. И как бы в подтверждение этому на вас накинется десяток зерглингов. Но тянуться они будут поодиночке, так что без проблем расстреляете всех. В дальнейшем будьте готовы к тому, что из-за любого угла (или из-под пола) на вас может кинуться кучка зергов. Но в большинстве случаев это будут «комариные укусы», которые, однако, будут замедлять ваше продвижение к цели. В дальнейшем мы отметим только серьезные засады.

В точке «7» активизируйте компьютерный терминал. Он укажет вам на комнату (Z), кишащую зергами (там их полсотни, а то и больше). Пока что примите эту информацию к сведению.

С первой серьезной засадой вы столкнетесь в точке «8», где на вас набросится пара ультралисков.

Войдя в следующую комнату (T), остановитесь прямо на пороге. Пусть к двери следующей комнаты (Z) подойдет только один пехотинец и тут же возвращается назад. Он сыграет роль приманки, так как в погоню за ним кинется вся масса зерглингов (а это больше полусотни!). Что тут начнется! Дело в том, что комната «T» буквально нашпигована скрытыми пулеметными гнездами, которые поднимутся из-под пола. Так что до вашего отряда вряд ли доберется хотя бы один зерг.

Еще одна серьезная «молотиловка» ожидает вас в точке «9». Там вы присоедините к себе довольно внушительный отряд пехотинцев (около десятка), но и противостоять вам будет целая куча зергов всех мастей. Так что будет вполне нормально, если по выходе из этой бойни численность вашего отряда возрастет только на пару человек.

Перед точкой «D» обязательно сохранитесь. Дело в том, что там скрывается Defiler (вылезает из-под пола), который сбросит на вас один заряд «чумы» и тут же исчезнет. Однако этот заряд вполне может накрыть всю вашу группу. В этом случае у вас почти нулевые шансы успешно закончить миссию. Стало быть, надо как-то обмануть Defiler'а. Если вы направите через «D» только одного пехотинца, то Defiler на это никак не отреагирует (хитрая бестия!). Лучше выделите четверку пехотинцев и устройте небольшую стычку с зергами на выходе из комнаты «D» (у зерглингов там небольшая засада). Тогда Defiler подумает, что это и есть все ваши силы, и выпустит свой заряд почти впустую. А вам только того и надо. Опять соедините всех в одну группу и расправьтесь с этими зерглингами.

Далее вы вышли на «финишную прямую». До заветного Beacon'a «E» уже рукой подать. Только вам еще предстоят две изнурительные стычки с двумя кучками зерглингов (в каждой — по дюжине тварей). И время уже будет поджимать. Поэтому последнюю битву можно вообще пустить на самотек. Главное — сделать так, чтобы какой-нибудь пехотинец смог оторваться и добежать до «E».

8. TO CHAIN THE BEAST

Уничтожить Cerebrates, чтобы ослабить оборону зергов

Доставить медиков к каждому Beacon'у Overmind'a

С самого начала игры вы столкнетесь с тем, что Sunkey Colonies будут атаковать ваши бункеры вблизи второго месторождения. Они разрушат их, и с этим придется смириться, так как благодаря активности одного из Cerebrates («мозг») Sunkey Colonies обладают (пока что!) иммунитетом к вашему оружию. Так что просто отведите ваших пехотинцев чуть подальше и займитесь планомерным развитием базы.

Как можно быстрее постройте Factory и начните производить танки. Они составят основу вашей обороны. Для начала будет достаточно 4—6 Siege Tanks, дюжины пехотинцев/firebats и полдюжины Missile Turrets. Натренируйте также несколько медиков. Поставьте старпорт и произведите Dropship. Загрузите на этот корабль один Siege Tank, один SCV и парочку Vulture. Перебросьте этот контингент ко второму месторождению, постройте второй командный центр и начните и там разработку газа и минералов (это сделать совершенно необходимо, так как иначе у вас не хватит газа). Затем надо буквально утыкать весь периметр вашей базы танками (в режиме «siege») и Missile Turrets. Дело в том, что вскоре активизируется второй Cerebrate (тот, что справа) и будет с завидной регулярностью (примерно раз в 3 минуты; впрочем, это время зависит от скорости игры) «выплевывать» по одному Ultralisk'у, да не простому, а с максимально возможными апгрейдами по вооружению. И вот такой «бешеный мамонт» будет нестись на вашу базу и крушить все на своем пути. Так что после каждого такого нашествия вы будете недосчитываться, по

крайней мере, по одному танку. Будут и обычные атаки Mutalisk'ов и Hydralisk'ов, но они не вызовут у вас проблем.

После этого начните массовое производство «призраков» (Wraith) и «Валькирий» (Valkyrie). Создайте ударный отряд из двух дюжин «призраков» и дюжины «Валькирий». Кстати, лучше держать самолеты между двумя месторождениями, тогда «призраки» будут помогать отбивать атаки Ultralisk'ов. Теперь ваша задача — уничтожить для начала «левый» Cerebrate (к нему проще всего подступиться). Выйдите на исходные позиции (чуть ниже Cerebrate) и пустите сначала «Валькирий» — они отвлекут на себя удар и будут очень эффективно расправляться с воздушными целями. Обе группы «призраков» переведите в режим «cloak» и нацельте строго на Cerebrate. Не пытайтесь сначала разделаться со всеми защитниками, а затем уничтожить Cerebrate — только потеряете весь флот, так как зерги в несметных количествах будут прибывать со всех сторон. Но зато, как только вы расстреляете Cerebrate, то «замрут» все зерги, контролируемые этим «мозгом» (соответствующие зерги и здания окрасятся на мини-карте в синий цвет). Точнее, двигаться-то они будут, а вот опасности уже не будут представлять для вас никакой. Далее можно спокойно уничтожить мешающие здания и разработать новое месторождение газа вблизи этого Cerebrate. Только лучше не мелочиться и не терять время — газа там останется где-то около 1 500 ед.

Возвращайте весь воздушный флот на базу, подремонтируйте самолеты и доведите их численность до прежнего уровня (при атаке на первый Cerebrate вы потеряете около 8 «призраков»). Теперь вы можете спокойно перебрасывать по суше войска между двумя месторождениями — активность Sunkey Colonies автоматически прекратится с уничтожением контролировавшего их Cerebrate. Далее по той же схеме вам надо уничтожить «правый» Cerebrate. Единственная загвоздка — к нему сложнее подобраться. Лучше всего лететь сначала наискосок к правой кромке карты, а затем все время на север. Придется лететь через «коридор», простреливаемый Spore Colony, так что парочку самолетов потеряете. Не поддавайтесь соблазну уничтожить колонию зергов в правом нижнем углу карты — только угробите весь флот. Этот Cerebrate охраняется посильнее первого, так что после побоища у вас останется примерно четверть флота. Но это не беда. Считайте, что переломный момент в игре уже наступил. Активность зергов сильно подорвана, и уже не будет бешеных атак Ultralisk'ов.

Теперь осталось восстановить былую численность флота и уничтожить последний Cerebrate, который ведает охраной Overmind'а (заходить на атаку лучше с правого верхнего угла карты). После этого спокойно доведите четверых медиков до Overmind'а (проще всего сбросить их на Dropship'е) и встаньте на все четыре Beacon'а. Ни один зерг не поднимет на них свою когтистую лапу.

ЗЕРГИ

1. DISRUPTION

Спасти все семь Hives

В этой миссии вы ничего не можете строить, так как считается, что вся деятельность колоний зергов парализована работой Psi Disrupter. Вам надо поочередно добраться до всех семи ульев и спасти их от разрушения (если будет разрушен хотя бы один улей, то миссия автоматически считается проигранной). Вся миссия проходится с помощью ограниченного контингента войск. Добираясь до очередного улья, вы будете получать небольшое подкрепление; кроме того, будет активизироваться ра-

бота защитных сооружений (Sunkey Colony, Spore Colony). Направляться всегда нужно именно к тому улью, который атакован в данный момент (тем самым задается строгая последовательность прохождения миссии).

1. Итак, в самом начале игры у вас есть небольшой отряд из 6 Hydralisk'ов и двух зерглингов. Объедините их в одну группу и ведите к первому улью, атакованному кучкой зерглингов. Вы расправитесь с ними без потерь среди гидралисков, а когда дойдете до самого улья, то получите к себе в отряд 6 зерглингов.

2. На пути ко второму улью будьте внимательны, так как наткнетесь на 5 Hydralisk'ов. Пусть зерглинги отведут весь удар на себя, а гидралиски прикончат неприятеля. Затем надо будет уничтожить четырех Hydralisk'ов, обстреливающих улей. В вашу команду вольются еще 4 гидралиска.

3. На пути к третьему улью вы наткнетесь на засаду зерглингов (их более дюжины). В схватке потеряете двух своих гидралисков, но это не страшно. Когда доберетесь до третьего улья, к вам присоединится отряд из 10 Scourge.

4. После этого поступит сообщение, что здания вашей колонии атакованы — это на Spore Colonies напали 3 Guardians. Натравите на них своих «камикадзе». По пути к четвертому улью на вас нападет еще 2 Guardians. Используйте оставшихся «камикадзе» + убойную силу гидралисков. Когда доберетесь до четвертого улья, то получите с дюжину гидралисков. Но в то же время на этот улей нападет куча Hydralisk'ов (в две волны). Умело маневрируйте своими войсками, чтобы к концу сражения у вас остался хотя бы десяток гидралисков, так как только этими силами вам придется отбивать атаку 4 зерглингов и 4 гидралисков, напавших на пятый улей.

5. После этого сражения у вас должно остаться 4—6 гидралисков. Когда подойдете к пятому улью, к вам присоединятся 4 Queen и одновременно нападут два Ultralisk'а. С ультралисками очень просто расправятся матки, бросив на них заклинание Broodling (к тому же получите небольшое пополнение в вашу армию в виде этих самых Broodling'ов).

6. Поступит сообщение, что на Sunkey Colony совершено нападение. Это разбушевались 4 Ultralisk'а. Из двоих ультралисков матки сделают брудлингов (на большее не хватит маны), а с остальными разберутся ваши сухопутные войска (обойдетесь без потерь, так как ультралиски будут заняты разрушением сооружений). Сразу после этого 6 Mutalisk'ов нападут на шестой улей. Здесь вам надо как можно быстрее довести свои сухопутные войска до улья, благодаря чему в вашу армию вольются два Defiler'а. Парочка зарядов Plague по муталискам — и дело практически сделано: их добьют гидралиски.

7. После всего этого у вас останется где-то полдюжины гидралисков/брудлингов, а на последний (седьмой) улей нападет уйма зергов всяких мастей. Но это не страшно: пусть ваши сухопутные вояки ныряют в ближайший Nydus Canal и бегут к улью. Как только первый из них добежит до улья, как к вам присоединится целая туча гидралисков, так что без проблем отстоите последний улей.

2. REIGN OF FIRE

Уничтожить Psi Disrupter

С самого начала игры в вашем распоряжении только один SCV с устройством Psi Emmiter. Это устройство способно «созывать» зергов. Делается это так: выберите SCV, а затем щелкните **правой кнопкой** мыши по группе зергов. После этого они станут вашими.

Для начала «охмурите» двух дронов. Пусть один из них мутирует в Extractor, а второй — в Hatchery. Тем временем вам надо собрать небольшую армию с помощью

все того же SCV. Восемь зерглингов вы найдете на той же возвышенности. Затем спуститесь и пройдите чуть влево — там найдете трех гидралисков. Дальше не суйтесь, так как напоретесь на бункеры и танки. На карте есть еще «бесхозные» зерги: 3 зерглинга, один ультралиск и 3 гидралиска; при случае захватите их позднее. Собранной армии вам вполне достаточно для отражения эпизодических атак на ранней стадии игры.

Развивая базу, как можно быстрее поставьте Hydralisk Den и Spire, так как именно гидралиски и муталиски составят основу вашей армии (в этой миссии Hive нельзя построить в принципе). Полезно также сделать для них все возможные апгрейды. Желательно сделать и апгрейд по скорости для повелителей (и, само собой, транспортный апгрейд). Полезно также поставить 2–3 Spore Colony (будут редкие налеты Wraith группами по 2–3) и 2–3 Sunkey Colony (у спуска с возвышенности).

Далее штампуйте армию из гидралисков и муталисков. К сожалению, газа у вас будет не так уж много, а потому вы сможете создать около дюжины гидралисков и штук 20 муталисков. Тем не менее, этих сил может хватить, чтобы добиться поставленной цели.

Делается это так. Загрузите всех гидралисков в повелители. Объедините их с муталисками в единый воздушный флот. Затем летите направо, в то место, где в самом начале игры были разрушены Power Generators. Далее следуйте строго на север, и вы выйдете к Psi Disrupter'у. По пути вас будут обстреливать Missile Turrets — не связывайтесь с ними. Далее муталиски должны залететь за Psi Disrupter и расправиться с немногочисленной охраной пехотинцев. После этого пусть они перенесут огонь непосредственно на Psi Disrupter.

Повелители будут не в состоянии долететь до того же места. Как только дело «запахнет жареным» (останется мало hit points), выгружайте из них гидралисков, и пусть те пешим ходом добираются до Psi Disruptor'а, попутно отвлекая огонь на себя. Затем пусть и они перенесут огонь на Psi Disrupter. Не считайтесь с потерями. Главное — уничтожить Psi Disrupter, пусть даже в конце у вас останется лишь жалкая кучка зергов.

P. S. Если этот способ в духе блицкрига покажется вам слишком трудным, то можете действовать и без спешки. Тогда вам придется сначала освоить второе месторождение газа и минералов (вблизи левой кромки карты, примерно посередине), закрепиться там и сколотить более сильную армию. Далее алгоритм действий тот же самый.

3. THE KELL-MURIAN COMBINE

Собрать 10 000 минералов
Fenix должен остаться в живых
Инфестировать как можно больше командных центров

В следующей миссии вы получите ровно столько Infested Command Center, сколько инфестируете в этой миссии.

Пройдя чуть на север, вы уничтожите форпост «желтых» практически без потерь (разве что погибнут зерглинги, но невелика важность). Развивая базу, позаботьтесь в первую очередь о ее обороне, так как практически сразу же начнутся атаки с севера (небольшими группами: как правило, это пара пехотинцев, голиаф и Siege Tank). Так что переведите все свои войска на северное направление. В том же направлении полезно поставить три Sunkey Colony. Но не забывайте и о Spore Colony — штуки четыре надо поставить возле месторождения минералов, так как в дальнейшем будут налеты Wraith с востока.

Как можно быстрее начните производство гидралисков, которые на первых порах послужат основой вашей армии. Как только будут готовы штук 20 гидралисков, остановитесь на этом. Постройте Spire и переключитесь на производство муталисков.

Настало время немного расширить свои владения. Загрузите в повелители дюжину гидралисков и двух ультралисков. Высадите их на возвышенность, находящуюся с севера от вас. На этой возвышенности есть месторождения минералов и газа, охраняемые парочкой бункеров, несколькими голиафами и несколькими Missile Turrets. Можно расправиться с ними без потерь с вашей стороны. Постройте там Hatchery и начните добычу минералов и газа. Верните ультралисков в первую колонию, оставив гидралисков наверху.

Интересная сложилась ситуация! Прямо под вами (в низине, к северу от вашей второй колонии) расположилась база «коричневых». Причем они добывают минералы в низине под самым вашим носом. Так что их SCV будут попадать под плевки ваших гидралисков. «Коричневые» не смирятся с таким положением и сначала будут пытаться высадить десант на ваш плацдарм, но безуспешно. Затем они догадаются поставить вдалеке танк в режиме «siege», который прекрасно будет доставать до вашего Extractor'a. Вот это уже серьезно! Теперь соберите *все* свои силы (включая двух ультралисков и только что созданных муталисков) и бросайте их на базу «коричневых». Погибнет примерно четверть ваших войск, но зато вы разделаетесь с одним из противников и завоюете новое месторождение. Не забудьте инфестировать их командный центр! Ставьте Hatchery и начните разработку третьего месторождения. Теперь вам надо на время уйти в глухую оборону, как следует защитить все три колонии и накопить приличную армию. Не забудьте поставить по 2 – 3 Spore Colony вокруг каждой из новых колоний. Постройте Ultralisk Cavern и начните производство ультралисков. Сделайте всевозможные апгрейды для муталисков и ультралисков. Теперь вас начнут донимать атаками «красные». Они будут приходить (несколько пехотинцев + несколько голиафов) или прилетать (Wraith) с востока. После очередной такой атаки переходите в контратаку и ворвитесь на возвышенность с востока от вас (на нее можно зайти пешим способом). Достаточно будет четырех ультралисков и дюжины муталисков. Перебив немногочисленный гарнизон, постройте четвертую Hatchery и начните добычу минералов (газа там нет). Укрепите четвертую колонию и копите и дальше свои силы. Как только у вас будет дюжина ультралисков и пара дюжин муталисков, можно пойти на решительный штурм базы «красных», расположенной еще чуть к востоку от того месторождения, которое вы недавно захватили. Двигайтесь не торопясь и обязательно прихватите с собой пару повелителей, чтобы обнаруживать «призраков»-невидимок. Пусть муталиски наносят удары по Siege Tanks, а ультралиски крушат Missile Turrets. Битва предстоит затяжная, так что не забывайте все время производить и подтягивать новые войска. После побоища не забудьте инфестировать командный центр. Советую на этом и остановиться. То есть освойте отвоеванное месторождение, укрепите его, но дальше не лезьте. Просто дожидайтесь (а ждать осталось совсем недолго, так как ресурсы теперь текут к вам рекой), пока ваш запас минералов не превысит 10 000. После этого миссия автоматически закончится. Итак, вы инфестировали два командных центра, и они поступят в ваше распоряжение в следующей миссии. Конечно, можно постараться инфестировать все Command Center, коих в данной миссии насчитывается пять, однако дело это довольно муторное и затяжное. Кроме того, двух командных центров вполне достаточно для успешного прохождения следующей миссии.

4. THE LIBERATION OF KORHAL

Уничтожить все базы противника

Эта миссия несколько затяжная, но не такая уж тяжелая. Вам предстоит уничтожить две группировки землян и одну колонию зергов. Вашей главной ударной силой при атаке на вражеские базы будут муталиски и Guardians (так что постарайтесь сделать для них все апгрейды). Выгода от этого двойная. Во-первых, не будет проблем с транспортировкой — эти твари перелетят через что угодно. Во-вторых, для них совершенно безопасны такие мощные юниты противника, как ультралиски, Siege Tanks и Guardians.

По порядку. На начальном этапе игры вашей ударной силой будут гидралиски, так что начните выращивать их как можно быстрее. Одновременно натренируйте несколько Infested Terran — они очень полезны, если на вашу базу нападут ультралиски или Siege Tanks (только переведите Infested Terrans в режим «hold», дабы они не кидались под ноги первому напавшему зерглингу). Возле выходов с вашей базы (в низину) поставьте по парочке Sunkey Colony и по одной Spore Colony. Противник будет нападать редко, зато внушительными группировками (например, 2 ультралиска + 5 гидралисков или 2 Siege Tanks + дюжина пехотинцев/firebats/медиков).

Как только у вас будет свободна дюжина гидралисков (то есть те гидралиски, которых можно снять с обороны базы), объедините их в одну группу и идите завоевывать второе месторождение. Оно находится возле вашей базы, к северо-западу от нее. Туда ведут две дороги. Самая короткая — подойти к верхней кромке карты, затем немного влево и вниз.

Последовательно уничтожьте три бункера и парочку Missile Turrets. Поставьте там Hatchery и начните добывать газ и минералы. Закрепитесь, поставив парочку Sunkey Colony (к выходу из ущелья на запад) и одну Spore Colony. Как можно быстрее сделайте апгрейд одной из Hatchery до уровня Hive, что поможет поставить вам Nydus Canal и связать тем самым две ваши базы (очень полезно на случай внезапных атак противника).

Теперь поставьте Spire и с этих пор выращивайте только муталисков. А пока они растут, можно группой отдохнувших гидралисков сделать короткие вылазки и прочистить окрестности обоих баз (только далеко не заходите). Вы будете натыкаться на «островки» из парочки Missile Turrets и одного бункера — уничтожайте их.

Как только будет готова дюжина муталисков, объедините их с дюжиной гидралисков в одну ударную группу и идите отвоевывать третье месторождение. Оно находится чуть к западу от второго и попасть в него можно опять же двумя способами: 1) пройдя к западу по ущелью, а затем на север; 2) поднявшись на северную платформу (по этому пути вы шли из первой базы), а затем пройдя на запад. Второй способ предпочтительнее, поскольку так вы наткнетесь на меньшее сопротивление. Постройте третью Hatchery и начните добывать ресурсы. Как следует закрепитесь и там с помощью Sunkey и Spore Colonies.

Создалось щекотливое положение, так как своей третьей колонией вы практически «въехали» в базу землян. Ожидайте скорых нападок голиафов и пехотинцев. Всю свою ударную группу держите там, переведя ее в режим «hold» (чтобы слишком не увлекались и не забегали на базу противника). Между тем продолжайте выращивать муталисков. Пусть половина из них мутирует в Guardians. Создайте новую ударную группу из 20 муталисков (часть можно взять из старых) и полдюжины Guardians. Теперь вам надо согнать землян с четвертого месторождения. Оно находится у нижней кромки карты, с запада от первой вашей базы (и примерно под третьим месторождением). Ожидайте более сильного сопротивления, так как это мес-

торождение разрабатывается землянами и возле него есть много зданий, включая Command Center. В первую очередь уничтожайте Missile Turrets и голиафов.

Когда освоите и четвертое месторождение, то с ресурсами у вас больше не будет проблем (вы даже не будете успевать их тратить). А посему штампуйте муталисков и Guardians, пока численность вашей колонии не достигнет предельного уровня в 200 существ. Впрочем, можно и не дожидаться этого момента и еще раньше окончательно добить «синих». Для этого будет достаточно дюжины муталисков и дюжины Guardians. Тактика действий такая же. Второй командный центр находится к западу от третьего месторождения. Намек ясен?

Как только покончите с «синими», можете вздохнуть спокойно. Дальше — дело техники, когда работает старая поговорка «против лома нет приема». В данном случае таким «ломом» будет армия из двух дюжин муталисков и двух дюжин Guardians. С их помощью вы без труда сметете две оставшиеся базы: колонию зергов в верхнем левом углу карты и базу землян в нижнем левом углу. Рекомендуется начать с зергов, поскольку их противовоздушная оборона очень слаба (подлетайте к ним, прижимаясь к верхней кромке карты); опасайтесь только Scourge, уничтожая этих «камикадзе» еще на подлете к ним. Прихватите еще с собой парочку повелителей, чтобы раскрывать Wraith-невидиок.

P. S. В этой миссии можно обойтись вообще без ультралисков (не считая тех двух, что вам дадут в самом начале), Queens и Defilers. Так что и строить Ultralisk Cavern и Defiler Mound нет никакой надобности (Queen's Nest вам понадобится лишь для того, чтобы сделать из Lair Hive).

5. TRUE COLORS

Уничтожить все базы противника

Убить Дюка и Феникса

В идейном отношении эта миссия очень похожа на предыдущую, только вместо зергов будут протоссы (и, разумеется, останутся земляне). Вам предстоят весьма затяжные сражения. Единственный плюс — в самом начале игры вам дается небольшая компенсация за чудовищную фору противника. А именно — первые 6 минут враг не будет предпринимать никакой активности (считается, что противник еще не оправился от предыдущих битв), то есть вообще не будет ничего строить. Однако его юниты будут в состоянии отвечать вам ответным огнем (но сами нападать не будут).

По порядку. Быстренько наладив хозяйственную деятельность, создайте ударную группу из всех зерлингов и гидралисков. Ведите ее в левый верхний угол карты — там находится одна из баз землян. Методически уничтожайте все здания, начав с Refinery и Command Center. На освободившемся месте поставьте свой Extractor и Hatchery. Продолжайте уничтожать все сооружения в округе. С этой базой вполне можно расправиться за 4 минуты. Далее ведите все войско на юг, где наткнетесь на следующую базу землян. За оставшиеся 2 минуты вы не успеете полностью сровнять с землей эту базу, но сможете успеть наделать немало «добрых» дел. В первую очередь уничтожьте Command Center, Extractor и все SCV. Далее — по вкусу. Конечно, после «оцепенения» враг восстановит эту базу, но на это уйдет время, благодаря чему не будет никаких «подлянок» со стороны этой базы в первые минуты игры (а они, как всегда, самые критические).

Как только истекут 6 счастливых минут, уводите свое войско на вторую базу и займите глухую оборону. В этой миссии вам уже доступен Lurker — просто бесценный юнит для обороны баз, в чем вы немедленно убедитесь. Несколько Lurker'ов

благодаря своей невидимости (зарывшись) за считанные секунды расправляются почти с любой наземной атакой противника. Lurker гораздо эффективнее Sunkey Colony, так что надобность в последних отпадает. Единственно слабое место обороны Lurker'ов — их могут засечь юниты со свойством «detect». У землян это Science Vessel, у протоссов — Observer. Опаснее всего Observer, так как он сам по себе невидимка. Поэтому стройте свою оборону так, чтобы возле каждого Lurker'а находилась Spore Colony или Overlord (оба они обладают свойством «detect» и, стало быть, раскрывают Observer'ов). Lurker настолько силен, что практически всю оборону можно держать только на связке Lurker + Spore Colony.

Итак, перейдя в глухую оборону, начните массовую штамповку гидралисков. Пусть они сразу же мутируют в Lurker'ов. В идеале вокруг каждой базы надо поставить по дюжине Lurker'ов и штук 8 Spore Colonies. Затем можно спокойно заняться развитием базы. Поставьте Spire, а потом сделайте апгрейд до Greater Spire. Как и в предыдущей миссии, вашей главной ударной силой будут муталиски и Guardians. Поэтому, начиная с этой минуты, выращивайте только муталисков. Делайте для них всевозможные апгрейды.

Как только у вас будет полдюжины муталисков, ведите их чуть ниже и левее вашей первой базы. Там будет крошечный «островок» с месторождением газа. Охраняется он только одной Missile Turret, которую ваши муталиски снесут за считанные секунды. Далее грузите на повелителя двух дронов и переправляйте их на этот «островок». Один дрон построит Extractor, второй — Hatchery. Начните добычу газа и укрепите «островок» четырьмя Spore Colony. В дальнейшем держите там еще на всякий случай 3—4 муталиска (враг будет пытаться высадить десант или просто будет совершать авианалеты).

Создайте армию из дюжины муталисков и полдюжины Guardians. Ведите их чуть ниже и правее вашей первой базы. Там находится четвертое месторождение, охраняемое несколькими фотонными пушками протоссов. Быстренько уничтожьте пилоны, и тогда пушки смолкнут автоматически (вообще в дальнейшем упирайте как раз на это слабое место протоссов — без поддержки пилонов их здания автоматически перестают функционировать). Прочешите окрестности, уничтожив еще несколько фотонных пушек и Gateway. Затем освойте четвертое месторождение газа, построив рядом Hatchery. Укрепите и эту базу, для чего можно снять часть Lurker'ов (не все, а штук 6) с обороны первой базы. Не забудьте и про Spore Colonies.

Теперь вы не будете испытывать проблем с газом и сможете быстро сколотить мощную армию муталисков и Guardians (примерно по две дюжины каждого вида). Далее работает все тот же принцип — против лома нет приема. Только не больно-то «разгоняйтесь»: двигайтесь не спеша, постепенно выдавливая противника. Весьма кстати использовать и Lurker'ов в качестве наземной поддержки. При желании (или необходимости) можно осваивать отвоеванные месторождения газа.

Феникса вы найдете в правом нижнем углу карты, Дюка — в левом (он будет на Battlecruiser'е).

6. FURY OF THE SWARM

Уничтожить всех зергов

Да-с, ситуация плачевная: земляне как-то воздействовали на Overmind, так что ваши соратники-зерги обратились против вас. Не пытайтесь спасти все колонии — все равно ничего не получится. Уцелеет лишь одна — та, что находится на острове. Так что с самого начала игры уделяйте внимание только ей. Ее надо как следует укрепить. Неприятностей можно будет ждать только с воздуха: налеты муталисков и

попытки высадить десант. Поэтому займитесь противовоздушной обороной и поставьте для начала штук 6 Spore Colony (потом добавите). Приготовьте парочку Lurker'ов на случай высадки десанта.

Далее начните массовое производство муталисков. Как только будет готово полдюжины этих тварей, можно лететь и отбивать месторождение к востоку от вас (все остальные месторождения, где были ваши колонии, уже будут достаточно укреплены, их такими силами не возьмешь). Обязательно прихватите с собой повелителя, чтобы он обнаруживал зарывшихся зергов. Не забудьте загрузить в повелитель дрона — он построит новую Hatchery вблизи нового месторождения (там будут только минералы). Укрепите новую колонию с помощью 3 Spore Colony и парочки Lurker'ов.

Примерно в это время поступит сообщение от Керриган, в котором будет сказано, что причина «сумасшествия» зергов найдена. Причиной тому является деятельность ученых на базе землян к западу от вас. Поэтому изменится цель миссии. Теперь надо **уничтожить всех ученых, а их 30.**

Продолжайте штамповать муталисков. Пусть половина из них мутирует в Guardians. Как только наберется дюжина муталисков и полдюжины Guardians, направляйте новоиспеченную армию на юг от второго месторождения и отбивайте третье. Ставьте Extractor и Hatchery. Укрепите новую колонию с помощью 3–4 Spore Colony и 2–3 Lurker'ов.

Далее по той же схеме отбивайте четвертое месторождение (к юго-западу от третьего) и укрепляйте его. Не забудьте еще оставлять на каждой базе по 2–3 муталиска (на всякий случай).

Далее вам предстоит взять штурмом цитадель «коричневых», расположенную в левом нижнем углу карты. Тактика действий всё та же, только теперь соберите более внушительный «кулак»: две дюжины муталисков и дюжину Guardians. Не забудьте прихватить с собой и парочку повелителей, так как зарывшихся зергов там будет много.

Освойте отбитое месторождение. Доведите численность ударного «кулака» до двух дюжин Guardians и двух дюжин муталисков. Далее двигайтесь не спеша на север, где и наткнетесь на базу землян (далеко ходить не надо, так как эта база фактически примыкает к бывшей цитадели «коричневых»). Просто методично утюжьте все на своем пути. Между делом вы убьете всех ученых, и миссия на этом закончится. Только опасайтесь Defiler'ов — уничтожайте их прежде, чем они успеют применить Plague.

8. DRAWING THE WEB

Доставить Дюрана к каждому Beacon'у

Дюран должен остаться в живых

Очень тяжелая миссия. Забудьте про ту тактику, которую вы освоили за три предыдущие миссии. По сценарию данной миссии вы не можете выращивать ни муталисков, ни Guardians, даже не можете использовать повелителей в качестве транспортных средств (так как считается, что весь воздушный флот зергов блокирован электромагнитным излучением протоссов). Так что вашей ударной силой будут ультралиски при поддержке Lurker'ов, а воздушное прикрытие им будут обеспечивать гидралиски.

Но все это еще впереди. А пока что надо как следует закрепиться. С самого начала бросайте все свои ресурсы на строительство Spore Colonies и выращивание гидралисков с последующей их мутацией в Lureker'ы. Lurker'ов нужно как можно боль-

ше (их никогда много не бывает). Самих же гидралисков достаточно иметь штук 5. Гидралиски будут играть роль группы быстрого реагирования, когда надо будет быстренько уничтожить Observer, которого засекут Spore Colony. Observer — это действительно серьезная опасность, поскольку он раскрывает ваших Lurker'ов, и тогда они становятся уязвимыми для наземных сил протоссов. А протоссы будут нападать действительно грамотно, причем солидными группами — по 5—8 наземных юнитов в различных комбинациях (дополняющих друг друга) при поддержке 1—2 Observer'ов. Возможны и атаки невидимых Dark Templar'ов (группами штук по 5), может наведаться и Carrier.

Когда ваша колония будет надежно защищена (это штук 8 Spore Colonies + 8 Lurkers), можно подумать об освоении нового месторождения, которое находится на возвышенности прямо под вами. Только сначала обязательно сделайте апгрейд Lair до уровня Hive, чтобы иметь возможность сразу же связать две колонии с помощью Nydus Canal. Направьте туда штуки 4 «свободных» Lurker'ов, 3 гидралиска (они обеспечат оборону на первое время) и два дрона, один из которых поставит Extractor, а другой возведет Hatchery. Далее сразу же ставьте Nydus Canal. Далее возводите защиту по той же схеме: Spore Colony (достаточно 4) + Lurker'ы (достаточно 3—4).

Теперь можно подумать об апгрейдах. Начинайте делать их все (кроме тех, что для зерлингов). Не забудьте и об апгрейдах скорости и дальности видения для повелителей. Продолжая штамповать гидралисков (с последующей их мутацией в Lurker'ы), поставьте Ultralisk Cavern и начните также выращивать ультралисков.

Далее по той же схеме можно освоить третье месторождение, которое находится на возвышенности прямо над вами (только там будут одни минералы). Не забудьте связать все колонии с помощью Nydus Canal — тогда вы сможете быстро перебрасывать войска в «горячие точки» при нападении протоссов.

Соберите ударную группу из дюжины ультралисков, дюжины Lurker'ов и дюжины гидралисков, добавьте к ним парочку повелителей, Дюрана и штуки четыре дронов. Ведите всю эту армию к первому Beacony (в центральной части карты; еще два расположены левее и два — правее). Этот Beacon (как и все остальные) находится на возвышенности, куда ведет только одна довольно узкая дорога. Так что пусть первыми врываются ультралиски и начинают крушить фотонные пушки (их две). Вслед за ними пускайте Lurker'ов, и пусть те сразу же зароются рядом с беснующимися ультралисками. Затем заводите повелителей, Дюрана и дронов (дронов и Дюрана старайтесь держать поодаль от заварушки, причем Дюрана лучше перевести в режим «cloack»). Как только с фотонными пушками будет покончено, ставьте ультралисков над Lurker'ами и переведите их в режим «hold» (чтобы не разбежались). Дело в том, что на поднятый шум уже сбегаются протоссы из всех окрестностей. С ними будут автоматически разбираться Lurker'ы. Только следите, не появятся ли Observer'ы или Templar'ы (с их губительным Psionic Storm) — сразу же уничтожайте их с помощью гидралисков. Как только все утихнет, ведите Дюрана на Beacon.

Спуститесь с возвышенности и пройдите чуть на северо-запад. Там вы найдете четвертое месторождение. Освойте и укрепите его все по той же схеме, не забыв поставить Nydus Canal (по нему перебросьте в первую очередь дронов с основной базы, где уже кончились залежи минералов). Только Spore Colony надо наклепать как можно больше — штук 8—10, несмотря на очень ограниченное место (даже если они будут мешать доступу к залежам минералов). Дело в том, что основная база протоссов находится у вас прямо под боком, и протоссы все время будут пытаться высадить у вас десант. Lurker'ов надо зарыть тоже немало — штук 6—8, причем по

всей территории базы (при необходимости, часть защиты можно снять с основной базы, так как внимание протоссов будет в основном приковано к этому «пятачку»). Это позволит перевести оборону базы практически в автоматический режим и развяжет ваши руки.

Доведя численность вашей ударной группы до прежнего уровня, ведите ее (через мост) в левый нижний угол карты (только не забудьте прихватить парочку дронов). Там находится небольшой форпост протоссов. Атакуйте его все по той же схеме. Когда с этим форпостом будет покончено, приведите парочку дронов и Дюрана с предыдущей базы. Освойте отбитое месторождение и укрепите его. Как это делать, вы уже прекрасно знаете.

Теперь настало время вплотную заняться Beacon'ами (больше баз вам не потребуется). Вокруг каждого из них располагается примерно такой же форпост, как вокруг первого. Поэтому и силы для штурма потребуются примерно те же: дюжина ультралисков, дюжина Lurker'ов и дюжина гидралисков при поддержке двух повелителей и самого Дюрана. Сначала захватите «левые» Beacon'ы (сейчас они над вами). Затем вам придется вернуться на последнюю базу и после необходимого подкрепления приняться за «правые».

9. TO SLAY THE BEAST

С помощью Dark Templars уничтожить Overmind

Эта миссия не такая уж сложная, потому что выращивать можно кого угодно.

Как и обычно, самого начала миссии ставьте Spore Colonies и зарывайте Lurker'ов, дабы обеспечить надежную оборону базы. Атаки будут идти с севера и юга, так что на каждом направлении желательно иметь по 4—5 Spore Colonies. Также поставьте 2—3 Spore Colonies на восточном направлении, так как там возможны вторжения с воздуха.

Затем освойте второе месторождение, которое находится на возвышенности к западу от вас (туда дорог нет, так что придется забросить дронов на повелителе). Возле минералов поставьте 2—3 Spore Colony и заройте парочку Lurker'ов (там атаки возможны только с севера).

Затем начните массовую штамповку муталисков, превращая половину из них в Guardians. Делайте все апгрейды для летающих тварей (для повелителей тоже). Ваш летающий флот послужит дополнительной защитой базы. Особенно неприятны те атаки, когда противник подводит с севера парочку танков, ставит их в режим «siege» и начинает планомерно обстреливать Spore Colonies с безопасного для себя расстояния. Вот в таких случаях вам весьма пригодятся ваши летающие твари.

Когда накопите дюжину муталисков и дюжину Guardians, летите уничтожать базу зергов, которая находится сразу за возвышенностью к востоку от вас. Эта база настолько слабая, что вы обойдетесь без потерь.

Освойте отвоеванное месторождение. Нет надобности сильно его укреплять, так как надежной защитой должен послужить ваш воздушный флот. Теперь вам надобно собрать «воздушный кулак» из двух дюжин муталисков, двух дюжин Guardians и полдюжины Devourers. Произведите 8 Dark Templars (больше сделать нельзя) и загрузите их в два повелителя.

Направьте «воздушный кулак» с двумя повелителями в правый нижний угол карты. Это будет ваша стартовая точка для атаки на базу землян в правом верхнем углу, где и находится Overmind. Свои базы теперь можно бросить на произвол судьбы, так как вы идете на решительный штурм; кстати, не забудьте сохраниться. Сначала продвигайтесь медленно, методически «выглаживая» все на своем пути с помо-

щью Guardians (не забывайте подтягивать повелителей, держа их вблизи правой кромки карты). Муталиски и Devourers будут служить им прикрытием (периодически переводите муталисков в режим «hold», чтобы те не увлекались и не разбегались во все стороны). Двигайтесь так, пока не наткнетесь на Battlecruiser'ов (их будет три штуки). Можно, конечно, попытаться уничтожить их, но в этот момент подбежит еще многа охранников и начнется ужасная заварушка. Так что лучше смените тактику. Теперь нацельте всех Guardians и муталисков на Overmind. Одновременно выгрузите из повелителей всех Dark Templars и тоже нацельте их на Overmind. Сил должно хватить на то, чтобы снести Overmind за десяток секунд (больше не протянете). Главное — чтобы в уничтожении Overmind'а принял участие хотя бы один Dark Templar (иначе Overmind уничтожить невозможно: если по нему будут стрелять только муталиски и Guardians, то он полностью восстановится после того, как его hit points упадут до нуля).

P. S. Возможен и несколько иной способ прохождения этой миссии. Он более надежен, но может несколько затянуться. Идея состоит в том, чтобы при решительном штурме Overmind'а вместо муталисков использовать Devourers. Тогда вы без проблем расправитесь и с Battlecruser'ами. Однако на мутацию муталисков в Devourers вам потребуются дополнительные ресурсы, которых может просто не хватить. В таком случае придется осваивать новое месторождение в правом нижнем углу карты.

9. THE RECONING

За 30 минут уничтожить базу протоссов

Эта миссия несложная, только требуется уложиться в установленное время. Стратегия такая: утюжить базу протоссов с помощью Guardians при поддержке Devourers. На своей базе ничего строить не нужно, апгрейды тоже не надо делать. Все ресурсы бросайте на выращивание муталисков с последующей их мутацией в Guardians или Devourer. Вашу базу будут атаковать только редкие (и хилые) отряды землян, так что для отражения этих атак вам вполне хватит тех наземных сил, что даются в самом начале игры.

По порядку. Отрядите всех дронов добывать ресурсы и с самого начала выращивайте только дронов, чтобы довести их число до 12—15. На добычу газа направьте сразу троих, так как именно дефицит газа постоянно будет ощущаться на протяжении всей игры. А тем временем заройте одного Lurker'а у южного выхода из вашей базы, второго — возле северного (атаки землян будут только наземными и будут идти только с этих направлений). Объедините всех зерглингов и гидралисков в одну группу — это будет группа быстрого реагирования для отражения атак на вашу базу.

Затем можно не спеша направить двух Guardians (тех, что придаются в самом начале игры) строго на восток от вашей базы. Вскоре они наткнутся на возвышенность, на которой будут находиться только фотонные пушки протоссов и поддерживающие их пилоны. Guardians без труда сравняют все это хозяйство с землей, так как дальность их выстрела больше, чем у фотонных пушек. Сразу за этой возвышенностью раскинулась база протоссов. Но вы пока дальше не суйтесь. Если сунетесь, протоссы тут же забьют тревогу и мигом расправятся с парочкой ваших Guardians.

Так что настало время копить силы. Теперь выращивайте только муталисков и направляйте их в правый нижний угол карты — это будет стартовая точка для ваших дальнейших атак. Пусть в этом же углу муталиски мутируют в Guardians и Devourers. Так экономится время, ведь муталиски — самые быстрые из летающих тварей зергов.

Переведите туда же двух Guardians. Как только у вас накопится 4—5 Guardians и 3—4 Devourers, можно уже и подумать о вылазках на базу протоссов. (Именно о вылазках, так как сил у вас еще маловато, а время поджимает.) Медленно ведите Guardians на северо-запад, держа Devourers чуть сзади. Самое главное сейчас — это нащупать и быстренько уничтожить Shield Battery, после чего протоссы не смогут восстанавливать свои энергетически щиты.

Сделать это весьма просто, так как Shield Battery находится как раз на юго-восточной оконечности базы протоссов. Единственная загвоздка — протоссы забьют тревогу, и на ваших Guardians кинутся протоссы всех мастей, а в первую очередь — скауты.

Так что после разгрома Shield Battery отводите Guardians назад, и пусть их отступление прикрывают Devourers. Весьма вероятно, что за вами увяжутся и драгуны. Тогда, чтобы «стряхнуть» этих тварей, отлетите немного на запад, встав над пропастью, куда драгуны просто не достают.

Немного передохните и добавьте «вновь испеченных» Guardians и Devourers в боевую группу. (Вы же не забываете все время выращивать муталисков и подвергать их мутации? Devourers надо не так уж много — на полудюжине можно остановиться.)

Продолжайте вылазки в том же духе. Теперь главная задача — выманить и расстрелять Carrier (он у протоссов в единственном экземпляре). На этом деле можете потерять парочку юнитов, но ничего страшного. Далее надо также выманить и расстрелять всех Templar'ов (их штуки четыре). Действуйте осторожно, чтобы те не успели применить свой Psionic Storm. После этого станет заметно легче. Ваши силы уже заметно возрастут, тогда как у протоссов останутся фактически одни драгуны и парочка Archon'ов.

Затем начинайте просто утюжить базу протоссов. В первую очередь уничтожайте пилоны — тогда близлежащие здания автоматически прекратят свою работу, лишившись энергии. Кроме того, попытайтесь побыстрее расстрелять всех Probe'ов, дабы те возводили новые здания. Если уложитесь за 25 минут (или раньше) вместо установленных 30, то получите доступ к бонус-миссии.

10. OMEGA

Истребить всех противников

Эта миссия довольно легкая, несмотря на максималистскую цель.

Собственно, вся тактика действий вам прекрасно известна по предыдущим миссиям: сначала делаем упор на Lurker'ах, чтобы надежно защитить базу. Далее начинаем производить только муталисков с последующей их мутацией в Guardians и Devourers. Далее сколачиваем мощный воздушный флот и начинаем медленно, но верно утюжить неприятельские базы.

Поэтому укажем только ключевые моменты игры, связанные с захватом новых месторождений.

Второе месторождение находится прямо под вами. Но, чтобы добраться до него, надо сделать небольшой крюк, пройдя через юго-западный выход базы. Это месторождение можно будет освоить довольно рано, даже когда у вас еще будут только гидралиски и Lurker'ы.

После укрепления этого месторождения (как обычно, Spore Colonies + Lurkers) сколотите воздушный флот из дюжины Guardians и полдюжины Devourers. Ведите его на юго-юго-запад. Вы наткнетесь на небольшой форпост протоссов (5 фотонных пушек, Gateway и Shield Battery), который уничтожите без труда. Затем загрузите в

повелителя парочку дронов и ведите его еще дальше на юго-юго-запад (с прикрытием флота). Вы найдете небольшую возвышенность с месторождением газа. Освойте и это месторождение. В дальнейшем там достаточно будет поставить только 4 Spore Colonies и держать на всякий случай один-два Guardian и столько же Devourer.

Тем временем уже можно начать атаковать базу «красных», находящуюся на западе. Для этого направьте ваш воздушный флот на северо-запад, и он выйдет как раз к месторождению «красных».

Продвигайтесь медленно, тщательно утюжа все на своем пути (противник сам будет выбегать к вам). Прихватите с собой и повелителя, чтобы он мог засекать невидимок-Wraith.

Разбомбив все здания вокруг месторождения, можно отдохнуть и «зализать» раны. Пополните ваш флот новыми Guardians и Devourers. Освойте и это месторождение, после чего ресурсы потекут к вам рекой. Вы быстренько наберете в свою ударную группу две дюжины Guardians и дюжину Devourers. (Только в окрестности первых двух ваших баз держите полдюжины Guardians и полдюжины Devourers на случай внезапных массированных ударов противника.) С этими силами вы легко добьете «красных». Затем принимайтесь за «белых», обосновавшихся в верхней части карты. А уж после этого бросайте вообще все свои силы на базу протоссов в правом нижнем углу карты.

Напоминаем: чтобы получить доступ к бонус-миссии, надо пройти девятую миссию меньше чем за 25 минут.

БОНУС-МИССИЯ

Исследовать поверхность планеты

Зератул должен остаться в живых

Фактически для завершения миссии надо, чтобы Zeratul встал на Beacon в правом нижнем углу карты.

Оригинальная миссия, прямо в духе игры Commandos: Behind Enemy Lines. В вашем распоряжении группа спецназовцев, и фактически с этой группой вам надо уничтожить почти всю базу землян! Иначе не доберетесь к нужному Beacon'у. Хорошо, что земляне ничего не строят и все их действия предусмотрены сценарием.

Сначала двиньте на восток только Зератула. Он наткнется на пост из трех пехотинцев и двух танков и уничтожит их благодаря своей невидимости. На шумок драки «подвалит» Science Vessel. Пусть драгуны откроют по нему огонь. Science Vessel начнет отлетать на восток, а с юго-востока подойдет спецназовец. Пусть драгуны отступят; спецназовец пойдет за ними и наткнется на Зератула, который прикончит его с одного удара.

Теперь пусть драгуны добьют Science Vessel и осторожно продвигаются дальше на восток, держась как можно севернее. Они наткнутся на трех пехотинцев, охраняющих Missile Turret. Зератул не может прикончить пехотинцев прямо около Missile Turret, так как она его раскроет. Следовательно, пехотинцев надо выманить. Пусть драгуны откроют по ним огонь и отойдут сразу же, как только пехотинцы пойдут с ними на сближение.

Теперь на пути пехотинцев надо поставить Зератула — не очень далеко, так как пехотинцы не отходят далеко от Missile Turret, но и не близко, чтобы Missile Turret не засекла его. Как только с пехотинцами будет покончено, пусть драгуны спокойно расстреляют Missile Turret, держась как можно севернее (к югу от Missile Turret, на возвышенности, стоит танк в режиме «siege», так что можно очень просто угодить под его обстрел).

После уничтожения Missile Turret ведите Зератула дальше на восток. Пусть он встанет на Beacon. (Для успешного завершения миссии это не обязательно, зато узнаете кое-какую информацию.) Далее надо ликвидировать тот самый танк, который находится прямо к югу от Зератула. Осторожно ведите его туда, так как на юго-востоке находится несколько фотонных пушек, которые могут раскрыть Зератула и открыть по нему огонь. Одна из них успеет выстрелить разок по Зератулу, но это будет вроде комариного укуса. Уничтожьте танк. Теперь можно подтянуть поближе драгунов и Dark Archons.

Фотонные пушки подпитываются энергией от двух пилонов, которые находятся перед ними. Если уничтожить пилоны, то пушки станут грудой металлолома. Пусть пилонами займутся драгуны, обстреливая их с безопасного расстояния.

Как только один из пилонов будет уничтожен, так прибудут два медика, четыре пехотинца и один Battlecruiser (Battlecruiser встанет над фотонными пушками и пока не будет двигаться).

Сразу же отведите назад драгунов, поставив на пути медиков Зератула, который расправится с ними за пару ударов (кстати, одного из медиков не мешало бы заполучить себе с помощью Dark Archon'a, набрасывающего Mind Control; медик может в дальнейшем пригодиться для лечения Зератула, который обязательно должен выжить в этой миссии). С пехотинцами будет та же история, что и с Missile Turret, поскольку они будут упорно держаться недалеко от фотонных пушек. Как действовать в таком случае, вы уже знаете.

Как только Зератул расправится с пехотинцами, пусть драгуны начнут обстреливать второй пилон. При первых же выстрелах выдвинется Battlecruiser. Быстренько отведите драгунов, а на их место поставьте Dark Archon'a, который захватит Battlecruiser с помощью Mind Control («неплохая прибавка к пенсии!»). Пусть далее драгуны добивают пилон и принимаются за фотонные пушки. Казалось бы, само по себе это занятие бесполезное, так как фотонные пушки и без того замолкли навеки, лишившись энергопитания. Но нет! На звуки выстрела один за другим потянутся четыре спецназовца (с юго-западного направления). Поставьте на их пути Зератула, и пусть он их прикончит.

Продвиньте Зератула дальше на юго-запад, где он наткнется на барак с целым взводом солдат рядом с ним. Он прибьет всех пехотинцев, так как никто и ничто не может его там раскрыть (барак можно не уничтожать, ведь все равно он ничего не производит).

Теперь подтяните к Зератулу одного Dark Archon'a. Ситуация следующая. Далее по курсу на юго-запад имеется гарнизон солдат. Вход в него прикрывает Science Vessel, патрулируя вдоль ближайшей стены.

В перпендикулярном направлении (то есть в юго-западном) патрулируют еще несколько пехотинцев. Зератул должен постараться убрать пехотный патруль в тот момент, когда Science Vessel отойдет от него как можно дальше — тогда Зератул получит меньше ранений. После этого Dark Archon сможет быстренько захватить Science Vessel. Тут же отведите Science Vessel в свой тыл, ибо он вам еще может пригодиться.

Подтяните всю свою армию в район барака. Медленно продвигайте Battlecruiser на юго-запад, пока он не нащупает пехотинцев, стоящих на двух стенах. Battlecruiser без труда снимет всю пехоту, пользуясь тем, что дальность его выстрела больше. Затем подтягивайте к входу в базу двух драгунов и Зератула. Пусть драгуны пройдут чуть вперед (в юго-западном направлении) и начнут обстреливать Missile Turret, стоящую примерно в центре базы (она там всего одна). На шум выстрелов подойдет

сначала спецназовец, а затем firebat. Тактика действий в таких случаях вам знакома: отводим драгунов назад, а Зератул расправляется с неприятелем, пользуясь своей невидимостью. Пусть после этого драгуны добьют Missile Turret. Затем пустите на базу Dark Archon'а, и пусть он обязательно захватит там Dropship (можете ничего не опасаться — других юнитов там больше нет).

Теперь пустите одного только Зератула в юго-восточном направлении. Вскоре он наткнется на группу firebats и запросто их перебьет. Подтягивайте к этому месту всю вашу армию. Теперь вам предстоит весьма нелегкая задача: надо прорваться в очень хорошо охраняемую базу противника. Там у неприятеля сосредоточено 3 Battlecruiser'а, 6 Wraith, 1 Sciense Vessel, 4 Siege Tanks, 4 Missile Turrets, 3 бункера, и это не считая пехотинцев, коих наберется два десятка. Имеется три входа на базу. Лучше всего охраняется юго-восточный (перед которым вы встали): там обосновались все 4 танка, патрулируют 4 Wraith и завис один Battlecruiser, не говоря уж о прочей мелюзге.

В принципе, базу можно взять штурмом, захватив с помощью Dark Archons все Battlecruiser'ы. Только дело это очень хлопотное и непростое.

Поэтому примем другой план. Идея состоит в том, чтобы устроить заварушку у главного (юго-восточного) входа на базу и тем самым привлечь туда все силы противника. А тем временем Зератул сможет прошмыгнуть через боковой вход и добежать до Beacon'а.

Реализуется это следующим образом. Сначала подождите, пока не восстановятся все щиты и вся мана. (Спешить вам некуда: противник не будет предпринимать никаких активных действий; он занят исключительно охраной своей базы.)

Затем посадите Зератула на Dropship, ведите Dropship к нижней кромке карты, а затем — на восток, пока не пересечете реку. Высаживайте Зератула сразу же за рекой. Дальше пока не двигайтесь, так как до бокового входа в базу уже рукой подать (Зератула может засечь Missile Turret). Теперь выделите Battlecruiser и один Dark Archon.

Ведите их к главному входу в базу. Dark Archon сможет захватить Battlecruiser, нависший над этим входом. Не обращая внимания на «укусы» Wraith, вам надо обеспечить безопасный проход для Зератула. С этой целью нацельте один Battlecruiser на Missile Turret, прикрывающую боковой вход, а второй — на Science Vessel (и то, и другое уничтожается с одного выстрела Yamato Gun).

Теперь вам надо делать одновременно два дела. Первое — бросить в гущу сражения всю вашу армию и попытаться с помощью Dark Archons захватить еще какую-нибудь технику.

Второе и главное — вести Зератула к Beacon'у (в правом нижнем углу карты), пользуясь тем, что противник отвлекся на сражение за главный вход. Тем не менее, Зератула обязательно засечет центральная Missile Turret и пехотинцы откроют по нему бешеный огонь. Но Зератул успеет добежать до Beacon'а благодаря тому, что он обладает крепкой броней и недюжинным здоровьем. Как только Зератул встанет на Beacon, миссия будет закончена.

Зератул узнает ужасную тайну. Оказывается, Дюран — это бестия еще «покруче» Керриган. Дюран успешно проводит генетические эксперименты по выводу гибрида из протоссов и зергов и готовится с их помощью захватить весь мир.

Так что ждите StarCraft II или, как минимум, еще один add-on с участием новой расы — «протозерги»!

Игорь Савенков

9 Зак. 169

THIEF: THE DARK PROJECT

РАЗРАБОТЧИК Looking Glass Technologies
ИЗДАТЕЛЬ Eidos
ВЫХОД ноябрь 1998 г.
ЖАНР First Person Sneaker/RPG
ТРЕБОВАНИЯ P-100, 16Mb, рек 3D-уск.

ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК ★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
РЕЙТИНГ 9.9

Перед нами – игра на любителя

Я – ВОР

Первое знакомство с превьюшками на игру вызвало чувство легкого недоумения. Как это — играть вором? Мы уже привыкли к умникам-магам и силачам-воинам, и кажется, что вор — это одна из самых слабых и ненужных профессий. Однако ребята из Looking Glass Technologies, уже радовавшие нас такими шедеврами, как System Shock, решили пойти своим путем и выдали нам именно воришку. Что скрывать, парень откровенно немощен в яростной сече и заклинаниям явно не обучен. Да и со знаменитым морпехом тягаться не сможет, и с Таней-коммандос. В отличие от тех, кто тупо прет напролом, поливая всех из пулемета и укладывая врагов в ровные штабеля до самых небес, вору нужны такие специфические и неинтересные любителям аркад и стрелялок навыки, как терпение, сообразительность, умение выждать и нанести резкий удар. Реакция не так важна, как ловкость и меткость, а атака «стенка на стенку» ничем хорошим для вора закончиться не может по определению.

К чему это все говорится? А к тому, что игра предназначена для... э-э-э... закаленных бойцов, именуемых у них, за бугром, hardcore players. Это тот случай, когда всё решают первые полчаса изучения игры, и те, кому игра сразу понравится, будут от нее без ума. Понравится же она далеко не всем, и не из-за каких-то багов или недоработок, а из-за сложности и непривычности, из-за ломки уже устоявшихся рамок и стандартов. Повторюсь: садитесь за «Вора», только если считаете себя достаточно сильным для того, чтобы стать Мастером, а не для быстрой пробежки по уровням. Игра объективно сложна даже на уровне Normal, не говоря уже об Hard и Expert. Сложность Easy, между прочим, отсутствует — тем, кто играет только и всегда на этом уровне сложности, «Вор» будет недоступен. Любители легкой жизни будут сильно разочарованы. Не хочется, чтобы вступление было похоже на страшилку об очередной непроходимой игре, на самом деле Thief: the Dark Project вполне проходим, но только теми, кто проникнется атмосферой игры. Прятаться в темноте, резким ударом глушить зазевавшегося стражника — давненько не появлялась в крови столько адреналина от громкого звука подкованных сапог солдата, бредущего в двух

шагах от моего скрючившегося в темноте вора. Игра восполняет недостаток экшена классным реализмом, постоянным ощущением опасности, динамичными боями. Враги сильнее вас, но вы хитрее их, и победа будет зависеть от того, насколько каждый реализует свои преимущества. Про звук говорить не нужно, как только вы немного поиграете, сразу поймете, что хвалить или ругать его бесполезно. Он не только великолепен, но и чрезвычайно функционален. Графика в «Воре» сильно зависит от быстродействия компьютера и очень сильно — от наличия ускорителя. Без какого-нибудь Woodoo за игру лучше не садиться, так как программно реализованная графика очень непритягательна. Однако с ускорителем краски становятся сочнее, движения плавнее, очень красиво выглядит вода (опять же посмотрите, и поймете, насколько красиво) и огонь.

О реалистичности. Она во всем. Возьмем ту же карту. Карта составляется до миссии! До! Во время выполнения задания никто не будет услужливо рисовать вам коридоры и проходы. У вас есть сделанный от руки набросок с пометками, частично ложными, частично правдивыми — сведения, собранные в тавернах или полученные от покойного бандита, вряд ли будут на 100 % точными. Бывают и записи на карте типа «Где я?», что вполне естественно: ведь ворам карты нужны лишь для общей ориентации и они не тратят время на подробную зарисовку всего и вся. В общем, идея с картами этапа реализована классно. Кстати, ваше примерное положение на карте обозначено синим цветом, если кто не догадается.

Реалистично и поведение стражников, и не только их. Искусственный интеллект всех без исключения созданий продуман максимально четко. AI заключается, конечно же, не в умении стрелять с упреждением или прыгать на ушах, уворачиваясь от ваших снарядов, как в большинстве шутеров, а в особо проработанной реакции на десятки мелких событий. Безусловно, «Вор» заслуживает высокой оценки, что вовсе не означает, конечно же, что он станет популярным и попадет в первую десятку Internet Top 100. Причины описаны выше — ну не предназначен продукт для массового потребителя, слишком сложен для тех, кто хочет все «сразу и сейчас. С другой стороны, в Интернет уже появились первые обзоры, в которых «Вор» получил или девять из десяти баллов, или даже все пять из пяти. Не знаю, поддержат ли первых обозревателей их коллеги...

И последний вопрос — о жанре Thief: The Dark Project. Я с коллегами немного поразмышлял на эту тему и решил, что определение «симулятор вора» звучит все-таки коряво, поэтому лучше обозвать вещь как RPG с элементами FPS (стрелялки от первого лица). Все-таки полностью ролевой игрой «Вора» не назовешь, ряд моих знакомых полагает, что для ролевика обязательно нужны цифры урона, жизней, очков опыта), а без них и Baldur's Gate к жанру RPG не отнесешь. А стрелялкой игрушка явно не является, и слов «убей-их-всех» ни в одном задании не было. Сами авторы поступили еще хитрее и называют «Вора» First Person Sneaker, то есть скрытное передвижение от первого лица. Вполне удачное определение, намного лучше затасканного Action/Adventure.

Еще одно последнее добавление. Средних игрушек в год выходит сотни три, красивых появляется сотня с лишним, но вот Стильных с большой буквы, дай Бог, наберется штук десять-пятнадцать. И Thief: The Dark Project в числе последних...

ЗВУК И СЛУХ

У вора превосходный слух, чему помогает отличная звуковая система игры. Враги постоянно переговариваются между собой; свистят и кашляют, выдавая свои позиции; звуки шагов позволяют неожиданно встретить противника в темном заку-

точке. Обязательно поставьте звуку пункт «стерео», чтобы отчетливо слышать направление, помимо удаленности источника звука.

Вообще, как и у вас, как и у любого нормального существа, у подавляющего большинства врагов есть возможность вас только услышать или увидеть, то есть с помощью слуха или зрения. Поэтому для профессионала важны как скрытность, так и бесшумность. Ведь самый сильный удар у вора — это в спину, а вот противники, как назло, спину подставлять не любят, и вам придется самим до нее добираться. Большинство противников должны быть убиты именно ударом в спину, а не «честной-благородной» схваткой на мечах. А чтобы подкрасться к спине стражника, нужно, чтобы он вас не только не заметил (обычно и не замечает, ведь на спине у них глаз нет), но и не услышал шумы и шорохи сзади.

Никогда не забывайте, что различные типы поверхности заставляют по-разному звучать ваши шаги. Также очень влияет скорость передвижения героя — чем быстрее, тем больше шума. Еще один нюанс: ползущий герой явно производит меньше шума, а если он при этом старается двигаться как можно плавнее и медленнее, то ваши шансы заметно увеличиваются. Шансы на что? Конечно же, шансы незаметно подкрасться стражнику за спину прежде, чем он услышит звук ваших шагов. А если услышит, то не останется стоять на месте, а встревожится и начнет искать вас, внимательно всматриваясь в темноту. Если шум был невелик, то существует вероятность, что стражник пробормочет что-нибудь типа «Опять крысы бегают» или «Видно, ветер подул» и вернется на свой пост. Если шума было предостаточно, то тот же охранник побежит за своими соратниками или схватится за меч и, в конце концов, найдет вас и больно ударит. Как уже сказано, каждая поверхность имеет свою характеристику «шумности». Итак, самый шумный пол — это металлический, он обязательно выдаст вас стоящему рядом стражнику. Ковровое покрытие заглушит ваши шаги настолько, что по нему можно почти бесшумно побегать и попрыгать. Каменный пол — нечто среднее между металлическим и ковровым покрытием. А зеленая поверхность растительности чуть более шумна, чем камень... Пол влияет не только на шум ваших ног, но и на вражьи ноги. Чуть прислушавшись, вы поймете, что вот сейчас стражник прошел каменную мостовую и забрел на железную лестницу. Прислушивайтесь и вы к своим шагам: чем они громче, тем, естественно, это хуже для вас. Специально для нейтрализации определенного шума на небольшом участке пола и существуют моховые стрелы. Их единственное предназначение — это стрельба туда, где вы хотите абсолютно тихо проскочить по конкретному участку поверхности. Хорошей идеей является стрельба мхом на предполагаемом пути солдата, чтобы медленно пристроиться у него за спиной, а затем, вступив на мох, резко побежать вперед, чтобы за несколько секунд догнать врага.

Помните, что звук — это не только ваши шаги, но и стук тела потерявшего сознание солдата, звон мечей, приземление с какой-либо высоты, звяканье брошенной тарелки и тому подобные ваши и чужие действия.

ОРУЖИЕ

Меч обыкновенный. Выхватывайте меч лишь тогда, когда вас или прижали к стенке, или окружили, или если вы хотите нанести удар в спину и не беспокоитесь о возможном шуме. Меч также является единственным средством вооружения, способным заблокировать атаку врага, что позволяет иногда нападать на врагов-одиночек средней и малой силы и ловким фехтованием вырывать у них победу.

Меч магический — Constantine's Sword. Отличается от простого меча чуть более сильным ударом и характерной темнотой, что позволяет вору быть одинаково не-

приметным как с мечом в руке, так и без него. Появляется после пятой миссии и заменяет обычный меч до конца игры.

Дубинка. Если бить врага по спине, то только дубинкой. От любого такого удара враг теряет сознание, что равносильно его смерти. Бессознательное тело можно перетаскивать так же, как и труп. Дубинка бьет быстрее, чем меч, но слабее — пользуйтесь ею, если надо догнать беглеца, пока он не прорвался к своим товарищам.

Обычные стрелы. Страшное оружие, если стрелять в спину ничего не подозревающего и расслабившегося стражника. Для результативной стрельбы по нападающим на вас противникам нужно определенное удаление от мишени; отпрыгивайте и стреляйте или отбегайте и, развернувшись, стреляйте. Прицел лука, как вы заметите, не напоминает крестик из «Квейка», поэтому нужно знать ряд важных правил прицеливания, ибо неумелая стрельба из лука еще хуже, чем никудышное фехтование. Во-первых, старайтесь, чтобы тетива натягивалась до упора, чтобы придать стреле максимальную энергию. Во-вторых, изучите поведение стрелы (она летит по навесной траектории) и максимальную дальность стрельбы вообще (секунд двадцать ходьбы). В тренировочной миссии побольше постреляйте в мишень, чтобы «почувствовать» стрелу. В-третьих, цельтесь по правилу «чем дальше живая (или неживая) мишень, тем ниже она должна быть в квадратике прицела лука». Еще одно правило для более продвинутых «воров» — по возможности цельтесь в самые незащищенные участки тела, которые есть у монстров кроме спины: в голову, а особенно в шею.

Водяные стрелы. Прямого урона солдатам не наносят, да и какой урон будет человеку от обычной воды? Однако стрелы чрезвычайно полезны в других, более «тонких» сферах... С первого этапа водяные стрелы пригодятся в деле тушения факелов. Сразу же образуется темнота, в которой вор чувствует себя намного спокойней и защищенней. Потушите пару факелов — комната погрузится в мрак и ничто не мешает вам почти в упор подползти к смотрящему в вашу сторону бойцу. Однако с появлением на втором этапе нежити в лице зомби открывается и второй смысл водяных стрел — смоченные в святой воде, они являются чуть ли не единственным оружием, которое может убить то, что уже давно мертво. Но это еще не все! В ваших путешествиях вам придется столкнутся с магическими огненными создания, потушить которых можно, лишь попав в них водяной стрелой. К тому же водяные стрелы потушат не только факелы, но и костер, и огонь в камине, внутри которого могут лежать драгоценности хозяев замка.

Огненные стрелы. Встречаются нечасто, но полезны не меньше водяных стрел. В отличие от последних, зажигают потушенные было факелы и прочие горючие объекты, что сильно пригодится не в одной миссии. Огненные же стрелы наносят значительный урон противнику, выступая в качестве улучшенных, по сравнению с обычными стрелами, средств убиения противника в дистанционном бою. Третье предназначение огненных стрел — они могут разорвать зомби на части, то есть действуют как освященные водяные стрелы и при этом ни в какой святой воде не нуждаются. Предупреждение — у огненных стрел есть две значительные особенности: во-первых, они издают очень громкий звук при взрыве, а во-вторых, выбрав в качестве оружия огненные стрелы, вы станете очень заметны для врагов, даже если прячетесь в тени.

Моховые стрелы. Редко используются новичками в мире «Вора», а зря. В руках мастера эти стрелы являются убийственным оружием. Стреляйте ими в пол, и при попадании на участок земли они выплеснут мох, который образует большой ковер, полностью заглушающий шаги подкрадывающегося к стражнику убийцы.

Газовые стрелы. Самая дорогая и редкая стрела, и этим сказано все. Мгновенно лишает сознания (то есть бесшумно «убивает») любые живые существа, попавшие в облако газа, который она производит при попадании. При достаточном мастерстве и удаче одна газовая стрела означает нейтрализацию двух или даже трех врагов. Попадается редко, поэтому, если промажете, то лучше восстановите сохраненку. Еще одно замечание — газ на Гарретта-вора действует, но не лишает его сознания, а отнимает несколько драгоценных жизней.

Веревочные стрелы. Если научитесь ими пользоваться, то будете применять их всегда. Если вам не дают веревочную стрелу, то обязательно купите хотя бы одну... Мои советы особо вам не помогут, так как лучше один раз показать, чем сто раз рассказать, однако примерную картину я дам. Есть два способа применения. Самый простой заключается в стрельбе в деревянную балку на потолке (или в сам деревянный потолок) и карабканье по веревке на ту ее часть, откуда вы сможете спрыгнуть на ранее недоступную высоту. Другой способ, более «продвинутый»: стеляйте в боковую сторону (в толщину доски) любой деревянной поверхности, на которую не можете запрыгнуть, и залезайте на самый верх веревки. С веревки совершите прыжок на поверхность, и вы окажетесь на ней. Если вам мешает голова, которая уперлась в деревянную поверхность сверху, то повернитесь в другую сторону и продолжайте лезть вверх. Стрелять надо под углом, чтобы вы вылезли у края доски сверху и залезли на нее. После того как вы залезете куда-то, наклонитесь к своей стреле и заберите ее. Если же вы использовали стрелу, чтобы спуститься, то залезьте чуть по веревке вверх и опять же заберите стрелу.

Шумовые стрелы. К примеру, попав в дальний от вас угол, эта стрела издаст специфический звук, который наверняка услышат стражники поблизости. Они побегут в этот угол, чтобы узнать, в чем дело, а вы сможете прошмыгнуть в ранее охраняемый ими проход или незаметно зайти за спину солдату. С самого начала изучите их свойства практически досконально, чтобы более-менее научиться ими правильно пользоваться. Ведь если выстрел выйдет неудачным и источник звука окажется к вам ближе, чем вы хотели, то и вас обнаружить могут, значит, вы потеряете серьезные преимущества. В любом даже самом благоприятном случае противники встревожатся и будут начеку... Как правило, использованную шумовую стрелу можно подобрать, чтобы шуметь снова и снова. Дополнение: газовые и огненные стрелы летят не по навесной траектории, как все другие, а по прямой. Посему цельтесь в мишень по верху прицела лука, а не по нижней его части, как с другими стрелами при стрельбе по более или менее удаленным противникам.

ИНВЕНТАРЬ

Лечебный напиток. Восстанавливает четыре единички здоровья, причем не сразу, а постепенно. Посему принимается не во время драки, а уже после нее. Лечебные напитки попадаются нечасто — как правило, два-три раза в миссии, поэтому их нужно экономить и прикупать дополнительные. Впрочем, если выбирать между лечебными напитками и святой водой с водяными стрелами, то купите именно последнее, если в миссии предстоит борьба с зомби.

Напиток дыхания. Прибавляет вам несколько секунд дыхания под водой. Нужен лишь в трех-четырех местах, дается редко.

Банка святой воды. Нужна лишь для смачивания ваших водяных стрел, после чего исчезает. Время «святости» стрел равно 30 секундам, а потом они станут обычными водяными стрелами. Покупайте обязательно всю святую воду — она предлагается к продаже, только если действительно будет нужна.

Отмычки (их две, «висят» на клавишах **F4** и **F5**). Покупать их не надо: как они появятся в четвертой миссии, так и будут с вами. Процесс взлома совершается так: подходите почти вплотную к запертой двери, выбирайте одну из двух отмычек и тыкайте ею в дверь. Подержите **правую клавишу** мышки несколько секунд и, если не появится звук взламываемой двери и ручка этой же двери не начнет подергиваться, значит, смените отмычку на другую. Иногда дверь начинает открываться, но резко останавливается — в таких случаях смените отмычку, чтобы взломать ее до конца. Очень редко, но требуется менять отмычки не один раз, а два. Примечание: иногда дверь не удается взломать, и это нормально, значит, просто надо искать ключ.

Напиток скорости. Красноватого цвета, увеличивает скорость передвижения раза в два-два с половиной и немного улучшает быстроту атаки. Стоит дорого (500), и без него вполне можно обойтись в массе ситуаций. Рекомендуется выпить напиток при драках с противниками, более быстрыми, чем вы (к примеру, скелеты), чтобы проводить тактику «ударил — отбежал, замахнулся — подбежал».

Световые гранаты. Кидайте их перед противником, и ярчайшая вспышка ослепит его секунд на шесть, что позволит либо убить врага, либо оглушить одним ударом дубинкой по затылку. Оптимально кидать одну гранату перед двумя или тремя стражниками, схватка с которыми к хорошему не приведет. Всегда покупайте одну-две гранаты, так как они относительно дешевы (200), но очень полезны. Еще одно очень важное применение световых гранат — борьба с нежитью. Яркий слепящий свет им не по духу, скелет умирает после двух (!) световых гранат. А если скелет был не один, а два или три? Все три «накроются» с двух световых гранат, благо кидаются они мгновенно без всякого временного промежутка. P. S. Гарретт — настолько опытный вор, что яркая вспышка им переносится совершенно безболезненно.

Мина. Проста в использовании, но сложна в правильном применении. Нужно точно рассчитать поведение противника и его маршрут, чтобы он наступил на эту мину. Рекомендуется положить ее в дверном проходе или в узком коридоре и выманить к ней врага метким выстрелом или шумом.

Газовая мина. Наиболее дорогая вещь в игровом мире. Обычная мина, если наступить на нее, дублирует действие огненной стрелы, а газовая, естественно, аналог газовой стрелы. Выпускает облачко зеленоватого газа на создание, имевшее несчастье наступить на нее. Обе мины, кстати, системами опознавания «свой-чужой» не оборудованы, наступить на свою мину можете и вы, так что будьте бдительны!

Компас. Довольно громоздкое приспособление — хоть и реалистичное, но зато неудобное. Ориентация в «Воре» довольно сложна, особенно если бродить по какому-нибудь заброшенному городу, да и карта с компасом плохо уживаются. Лучше запоминайте места по памяти, чем записывать, нужно идти на север или юго-восток.

Любой из предметов в инвентаре можно выкинуть (клавиша **R**), а иногда и нужно — для прижатия какой-либо напольной плиты.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Жизни вора показывается в виде белых сердечек. На первый взгляд, их много, но это все, что у вас есть на прохождение целой миссии. Обычно имеющихся лечебных напитков не хватит даже на одно полное восстановление всего здоровья. А само здоровье вполне может кончиться после четырех-пяти ударов средней силы — еще один аргумент в пользу бесшумного устранения стражников и отказа от попыток устраивать масштабные битвы лицом к лицу. Драка на мечах — это самое-самое-самое последнее средство, когда вас нашли и прижали к стенке.

Слева от жизней, то есть в центре нижней полосы на экране находится индикатор освещенности. Чем он темнее, тем лучше вы спрятались в тень, и тем меньше шансов у стражника вас заметить.

Вор — существо скрытное, поэтому старайтесь оставаться всегда в тени. Во-первых, в тени легко проскочить мимо охранников, не вступая с ними в ненужную вам драку. Тень также позволит нагло устраивать засады перед лицом ненастороженного стражника, а затем нанести ему удар в спину. Удар в спину (Backstab) — это специализация любого вора, и Гарретт не исключение, то есть уровень урона увеличивает сразу в несколько раз так, что обычно даже самым сильным противникам хватает всего одного удара в спину. Удар следует понимать как сам по себе удар мечом или дубинкой, так и выстрел из лука.

Мощность удара зависит также от того, насколько был встревожен стражник. Если же он не видел вас до самого последнего для него мгновенья, то мощность будет максимальной. Если он знает, что вы рядом, но пока не может разглядеть вас в темноте, то сила удара заметно снизится, если, конечно, вы не бьете в спину.

Ничем не встревоженного стражника можно убить не только с помощью Backstab, но и просто попав в уязвимое место. Во второй миссии я был очень приятно удивлен, когда вместо головы стрела попала в горло стражника. Он тут же схватился за горло, упал и не смог даже позвать на помощь перед смертью. Удар был не в спину, но и такого попадания силачу вполне хватило. Так что цельтесь тщательней, может, и нейтрализуете врага с одной стрелы.

Обязательно пройдите тренировочный курс в самом начале игры. Первое задание — пробежать по затемненным участкам пола и ни в коем случае не выскочить на свет. Второе задание — пройти только по ковру, не наступая на железный пол. Дальше вам предложат попрактиковаться в стрельбе из лука. Достаточно попасть в любую точку мишени, и этот тест будет пройден. Однако если хотите попасть в «яблочко», то необходимо, чтобы оно находилось в нижней части квадратной мушки лука. Потом вас научат навыкам боя на мечах и применению вещей в инвентаре. Прыгните, чтобы залезть на веревку, и перепрыгните дырку между блоками. Чтобы залезть на высокий блок, надо подойти к нему вплотную и нажать клавишу **Пробел**. Держите **Пробел** до тех пор, пока Гарретт не вскарабкается наверх. Учение завершено — возьмите кубок со стола и приготовьтесь к серьезным испытаниям.

Примечание: покупки в миссии делаются на деньги, собранные в предыдущей миссии, поэтому наилучшим вариантом будет повторное исследование какого-нибудь замка перед тем, как покинуть его или завершить прохождение этапа, взяв определенный предмет. Покупки надо делать на ВСЕ деньги, иначе они пропадут. Заметьте то обстоятельство, что покупки на миссию делаются перед миссией, то есть «вслепую», без знания, что из оружия или вещей может оказаться полезным, что ненужным, а что вообще критически важно для прохождения. Поэтому перед каждой миссией будем писать список наилучших покупок на те деньги, что у вас есть. Откуда нам знать, сколько у вас денег? Обычно находят половину всех денег, разбросанных в предыдущей миссии, из этого количества и будем обычно исходить. В перечислении предметов, которые нужно купить, в первую очередь называются самые необходимые из них, а уж в конце те, что следует купить, если хватит найденных денег. И еще не менее важное замечание. ВСЕ предметы и оружие, оставшиеся у вас к концу миссии, переноситься в следующую НЕ будут. Поэтому к концу постарайтесь потратить все, что есть, и поищите еще денег.

Уровень сложности можно выбрать перед любой миссией, что повлияет на количество дополнительных заданий. Обычно для выполнения таких заданий нужно хо-

рошо облазить уровень, а значит, нейтрализовать больше стражников и больше времени затратить на прохождение миссии. Очень часто в качестве дополнительного задания выдвигают условие «Не убивай мирное население» или «Вообще обойдись без убийств». Вот такие требования довольно серьезны, ведь вам придется отказаться от меча и боевых стрел, а действовать только дубинкой или газовыми стрелами. То есть потерявший сознание стражник за убитого не считается, если, конечно, вы не полоснете мечом бесчувственное тело пару-тройку раз.

Самый главный совет — ходите без оружия (клавиша ~). Так вы быстрее двигаетесь, издаете меньше шума и не так заметны. Почти бесшумно ходить, конечно, не получится, но если держать нажатой клавишу **Shift**, то будете медленно красться, так что пользуйтесь таким приемом как можно чаще. И ползите чаще (**Enter**), что тоже снижает шум и позволяет быть незаметнее.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ ПЕРВАЯ

Lord Bafford's Manor

Покупки: один лечебный напиток и несколько обычных стрел.

Задача проста — пробраться в замок лорда Баффорда, а там украсть драгоценный скипетр. Итак, через главный вход вас не пустят, поэтому придется искать обходной путь. Посмотрите на карту — синим цветом обозначено ваше местонахождение, а вот нужное вам место помечено как Well, что в правом углу карты. Идите туда и не бойтесь стражников — они пока вас не тронут. Когда найдете пьяного солдата, украдите у него ключ или оглушите его дубинкой (подойдя сзади) и заберите ключик. Им вы откроете дверь за спиной солдата. Прыгайте в колодец и плывите по каналу в большую комнату с льющейся сверху водой. Нырните на самое дно и заметите туннель — если проплыть по нему, то попадете в комнату с двумя пауками и сундуком. Пауков можете не трогать (впрочем, им хватит одной стрелы), а в сундуке найдете 100 золотых. Вернитесь обратно в комнату с «душем» и плывите в дальний конец туннеля. Сбоку увидите трещину, запрыгните туда и считайте, что уже попали в замок Ваффода.

Выйдите из склада в большой зал. Присядьте на корточки и проберитесь к сундуку перед вами, чтобы забрать оттуда лечебный напиток. Доползите до выхода из комнаты и послушайте шаги солдата. Как только они станут очень громкими, а затем постепенно удалятся — выскочите вслед за солдатом и оглушите его ударом дубинки по спине. Оттащите тело в комнату с сундучком. Теперь идите вперед по коридору и найдете большой зал со множеством полок и железных участков пола. Ни в коем случае не наступайте на железяки, а тихо прокрадитесь к стражнику, стоящему спиной у выхода из комнаты и оглушите его. Заберите из сундука рядом две световые гранаты. Вперед, и только вперед! Поднимитесь по извилистой лестнице и покопайтесь в двух сундуках. Шагайте налево, а затем направо к синему штандарту. Откройте дверь и оглушите пьяного солдата в комнате с желтым полом. Пройдите в большой холл, по которому гуляет солдат. Водяными стрелами затушите пару факелов, чтобы создать тень и подгадайте момент меткого удара сзади. Осмотрите пару комнат справа от двери, в которую вы вошли, чтобы набрать немного дорогой посуды и денег. Найдите лестницу на второй этаж (та, что на севере вашей карты) и уложите стражника, периодически ходящего по ступенькам. Идите налево, в библиотеку, где заберите ожерелье. Точно такое же ожерелье (а заодно и ключ) можно найти, выйдя из библиотеки и заглянув в комнату рядом.

Итак, шагайте прямо по коридору, устланному желтыми коврами. Попытайтесь тихо разобраться со стражником и забрать его ключ. Посмотрите карту — вам надо попасть в тронный зал (throne room). К нему ведет лесенка, рядом с которой видны две запертые двери. Открыть их надо ключом, снятым со стражника. Проберитесь в затемненный уголок и немного понаблюдайте за поведением стражника, охраняющего проход в тронный зал. Периодически он будет поворачиваться в три разные стороны, — подгадайте момент и проберитесь к его спине по бесшумному ковру. Впрочем, можно и ослепить его световой гранатой и быстро добить или оглушить. Поосторожней, — не дайте ему добежать до гонгов! С чувством гордости зайдите в тронный зал и заберите с полочки скипетр. Хотя, если здоровье у вас еще хорошее, то можете перед взятием скипетра еще раз обследовать замок, чтобы найти как можно больше драгоценных предметов. В принципе, 1000 монет вполне хватит...

МИССИЯ ВТОРАЯ

Break from Cragsleft prison

Покупки: пара лечебных напитков, пять водяных стрел и обычные стрелы на все оставшиеся деньги.

Свитки помощи: 300 монет — Катти находится в четвертом блоке тюрьмы; 100 монет — где-то в шахтах есть источник святой воды.

На сей раз надо вызволить нашего друга Катти из тюремного комплекса Крагслефта с тем, чтобы он заплатил деньги за скипетр лорда Ваффорда. Для этого надо идти через шахты, населенные нежитью...

Прямо перед вами расположен затопленный вход в шахты. Спуститесь с горки вниз и плывите вперед. Проплывая туннель, найдете маленький алмаз, который можно подобрать. Благополучно вынырнув в шахтах, обследуйте местность. Видите стаю мух около трупа? Постарайтесь бочком вдоль стены слева обойти его и следуйте вдоль рельсов перед вами — они приведут вас к святому источнику. Используйте его, и ваши водяные стрелы станут на 30 секунд святыми. Только ими можно убить зомби, а другое оружие им вреда не нанесет. Вернитесь к трупу и выстрелите в него такой стрелой, чтобы убить несостоявшегося зомби. Теперь вернитесь к источнику, снова используйте его и идите назад. Минуйте один проход сбоку и следуйте по другому, к которому указывает настенная табличка Factory. Выстрелите святой водяной стрелой по зомби до того, как он поднимется, и еще одной нежитью станет меньше. Пройдите мимо странного магического приспособления к другим рельсам — через полминуты вы увидите лифт. Встаньте на него и нажмите на самую нижнюю красную кнопку. Убейте двумя стрелами гигантского паука и заберите две моховых стрелы в тупике. Поднимитесь на лифте наверх, а затем нажмите самую верхнюю кнопку.

Не волнуйтесь — этот зомби вас пока достать не может, поэтому есть время оглядеться по сторонам. Видите полуразрушенную фреску на стене? Бегите в проход рядом с ней, резко сверните налево и по ступенькам бегите в зал со святым источником. Подберите тут бутылочку со святой водой и водяную стрелу, используйте источник, а потом вернитесь к зомби и убейте его. Пройдите вперед, рядом с трупом солдата найдёте несколько стрел. Следуйте рельсам, увернитесь от черепа скелета и скоро заметите лестницу. Поднимитесь, чтобы забрать несколько серебряных и золотых слитков. Продолжайте путь вперед, увидите деревянную дверь. В нее пока не заходите, а сверните налево. Постарайтесь особо не шуметь, так как рядом находятся два охранника. Постарайтесь оглушить одного, пока он стоит к вам спиной и разговаривает со вторым. Другой противник, естественно, это заметит и погонится за

вами. Можете убить его в рукопашной, так как у него очень большие промежутки между взмахами молота, а лучше бегите из этой комнаты налево по туннелю, который приведет вас к озеру. Ныряйте туда и забудьте об охраннике: он секунд через десять сам утонет. Проплывите по туннелю и найдите несколько слитков. Вернитесь обратно к месту, которое охранялось этими двумя, и обыщите тело оглушенного, чтобы забрать лечебный напиток. Поднимитесь по лестнице и откройте дверь слева. Постарайтесь бесшумно ликвидировать Хаммерита, пустив ему стрелу в спину. Идите вперед (подниматься по лестнице сбоку не надо) и скоро увидите кипящий чан с расплавленным металлом. Опять же пустите стрелу в охранника, когда он станет к вам спиной, и приготовьтесь атаковать еще двух солдат, которые, скорее всего, прибегут, если вы начнете громко топать по железному полу. Их можно заманить в узкий проход, где вы сможете, отступая, расстрелять их дюжиной стрел.

Теперь идите прямо (куда показывает красная стрелка компаса) мимо нескольких ящиков и поднимайтесь по ступеням. Сделайте это тихо, чтобы не встревожить двух Хаммеритов наверху. Подслушайте их разговор, а затем (оставаясь в тени) проползите за уходящим солдатом. Оглушите его ударом дубинки, как только он окажется вне поля зрения его коллеги, и заберите ключик. Чуть-чуть пройдя вперед, уткнетесь в стену с двумя боковыми проходами. Посмотрите на настенные надписи — вам нужен Cell Block 4 (то есть идите налево).

Как доберетесь до второго дозорного, немного понаблюдайте за поведением лампочки. Она два раза на пару секунд то затемняется, то снова светит, а затем затемняется секунд на пять, и так повторяется много раз. Вам надо бочком вдоль левой стенки проползти в момент пятисекундного затемнения к лестнице, чтобы охранник вас не увидел. Перед этим можно потратить одну моховую стрелу, направив ее туда, где вам предстоит ползти. Опять развилка, и вы сворачиваете к Cell Block 4. Видите множество камер и стражника наверху (железную дверь пока пропустите)? Вам предстоит проползти мимо камер в тени, которая так хитро отбрасывается, чтобы только-только пересечь все помещение и не попасть на освещенные участки. Поднимитесь по лестнице наверх и немного пошумите (сделайте прыжок), а затем спрячьтесь в пустую камеру сбоку — стражник выбежит узнать, в чем дело, и очень удачно подставит спину. Откройте ключом дверь и используйте нижний левый переключатель. Вернитесь на первый этаж и посетите узника камеры номер шесть. Какая незадача! Катти умрет, но все же успеет рассказать о секретной карте, ведущей к магическому артефакту — рогу Квинтуса. Вернитесь к пропущенной железной двери, отоприте ее, а далее и другую, что ведет в Cell Block 1. Опять же по тенёчку пересеките комнату с камерами, но теперь поднимайтесь не на второй этаж, а берите курс на казармы. Осторожно поднимитесь по лестнице, прислушиваясь к звукам, чтобы не попасться на пути патрулирующего верхнюю часть лестницы Хаммерита. Оглушите его и пройдите мимо часовни вперед по коридору. В двух комнатках будут стоять два сундука с деньгами и десятью стрелами, а на кухне найдется одна водяная стрела. Вернитесь к часовне и возьмите драгоценности с обоих столов.

Подкараульте часового и заберите его лечебный напиток. Встаньте лицом к фреске и идите налево, потом опять налево по лестнице. Таким образом вы избежите встречи с волшебником Хаммеритов, хотя вполне можете убить его и забрать белый ключ. От его же выстрелов вполне можно увернуться, а вот ему от ваших стрел — навряд ли. Итак, вы поднялись по лестнице и оказались вначале в зале с пением, а далее заметили две двери. Откройте ту, что справа, чтобы применить белый ключ на замок сейфа и забрать лечебный напиток и две драгоценности. Теперь откройте дверь слева и используйте этот же белый ключ на замок другого сейфа. Если же вы

решили на волшебника не нападать, то уложите охранника, что ходит рядом, у него второй белый ключ. Как только второй сейф откроется, вы возьмете драгоценности, а затем и бумаги. Миссия завершена.

МИССИЯ ТРЕТЬЯ

Down in the Bonehoard

Покупки: 8 – 12 водяных стрел, пара банок святой воды и один-два лечебных напитка.

Необходимо найти рог Квинтуса — старинный артефакт, который можно дорого продать.

Вход в подземелье — в склепе прямо перед вами. Правда, постарайтесь обойти стороной лежащего зомби, чтобы не потревожить его. Спуститесь вниз по веревке и прошмыгните по низкому туннельчику. Залезьте на веревку и спуститесь по ней вниз. Хватайте драгоценный кубок и убегайте от зомби по лестнице сбоку. Пройдите налево, чтобы обнаружить маленькую комнату с погибшим здесь солдатом. Возьмите его деньги и обязательно почитайте книгу, принадлежавшую покойному. Вернитесь к лестнице и идите чуть направо и прямо. Соскользнув вниз по маленькому склону, гляньте чуть выше надписи с именем Аларуса (Alarus) — найдёте лечебный напиток. Напротив гигантской стены с изображениями голов находятся две лестницы. Сначала поднимитесь по той, что слева, а не прямо перед вами. Вы попадете на балкон с видом на первый зал, где убили зомби. Присядьте напротив дырки и откройте сундук за ней, чтобы получить целую партию водяных стрел. Вернитесь ко второй лестнице, следуйте по коридору и зайдите в проход сбоку, как только его увидите. Забирайте банку святой воды и лечебный напиток. Неплохо было бы и смочить стрелы, пользуясь фонтаном святой воды тут же. Пройдите дальше по коридору, поднимитесь по лестнице (к стене не подходите — ловушка со стрелами!) и выстрелите в мертвяка, пока он не встал. Спуститесь вниз по веревке в углу комнаты. Выстрелите по лежащему зомби еще святыми водяными стрелами и откройте сундук рядом с ним. Второго зомби можно не беспокоить, а вернуться к веревке, и от нее — к воде.

Плывите прямо, пока не окажетесь в комнате с двумя сундуками. Постарайтесь открыть их сбоку на максимально далеком расстоянии и еще отскочить в момент открывания, чтобы увернуться от стрелы. Добудьте напиток скорости и шесть огненных стрел. Спуститесь вниз по лестнице и тут же отбегите от напольного блока, который вы нажали.

Следуйте по туннелю, пока не дойдете до выхода из него в еще большую систему туннелей, населенных огромными тварями, плюющимися ядовитым газом. Я советую здесь долго не задерживаться и вообще всячески избегать этих тварей. Итак, спрыгнув из туннеля вниз, сразу сверните налево и прыгайте в яму с деревянной балкой. Отсюда можно выпрыгнуть в серый коридор, а можно и плюхнуться с большой высоты в горное озеро. Если пошли в коридор, то бегите налево вдоль стены и забирайтесь по веревке наверх. Если прыгнули в озеро, то плывите к каменному парапету и поднимитесь по ступенькам. Перепрыгните через пару наземных блоков, включающих ловушки со стрелами, и заберите шесть огненных стрел и мешочек с деньгами. Вернитесь к озеру, через длинный туннель идите обратно в серый коридор. Оттуда идите около минуты, придерживаясь стены слева, и заметите веревку, торчащую из пролома в стене. Вам туда. В принципе, можно пока не залезать по ней, а исследовать туннели в поисках денег (монет триста вы найдете), но это чревато быстрым использованием так необходимых лечебных напитков.

Итак, вы взобрались по веревке в белую пещеру, теперь идите вдоль стены к проходу, куда показывает стрелка, и постарайтесь не свалиться вниз. Вот мы и в гробницах! Бегите прямо вперед мимо лестницы из белого камня и круглой пропасти к наклонному блоку. Если у вас есть хотя бы штук 15 стрел и две банки святой воды, то можно отстрелять преследующих вас скелетов. При удачном раскладе всплеск от попадания святой водой будет ранить двух-трех близко стоящих зомби. Пройдите направо мимо лестницы и лежащего зомби, а затем еще раз направо. Сейчас ступайте по наклонной деревянной доске, перепрыгните через дыру и следуйте по лестнице наверх. Снова поднимитесь по наклонной балке и пригнитесь. Ползком (не волнуйтесь — магический фиолетовый огонь будет пролетать мимо, над вами) найдите путь к статуе, а рядом с ней и к пещерному серому туннелю. Вам надо отвлечь внимание нескольких ящериц и проскочить к гробнице, которую они охраняют. Можно посоветовать напасть на тварей, резко убежать куда-нибудь в сторону, а затем (когда они погонятся за вами) вернуться ко входу в гробницу и спрятаться где-нибудь. Когда ящерицы успокоятся, возьмите с саркофагов два алмаза и идите вглубь гробницы.

Можно и нагло пробежать мимо ящериц в гробницу, а там быстро вскарабкаться по лестницам наверх, где их газ вас не достанет. В любом случае, обманете вы монстров или пробежите мимо, вам придется сделать серию акробатических упражнений. Заберитесь на первую лестницу, пройдите по бордюрчику ко второй, а с нее совершите прыжок на бордюр выше. Лучше всего прыгнуть не с самого верха лестницы, а на пять ступенек ниже. Повторный и последний прыжок лучше делать уже с самого верха лестницы, иначе сорветесь вниз и придется грузить сохраненку. Теперь запрыгните на лестницу внутри каменной трубы и поднимитесь наверх. Вот и рог Квинтуса, за которым мы пришли.

МИССИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

Assassins

Задание: по первоначальным планам необходимо ограбить местный храм Хаммеритов, однако затем выясняется, что надо убить мафиозного босса Рамиреса.

Покупки: все лечебные напитки, 3–4 моховые стрелы, 6 водяных стрел.

Не обращайте внимания на смерть торговца, а бегите к полкам и столу и в течение секунд десяти хватайте все полезняшки в виде огненных и других стрел плюс световые гранаты. Выбегайте на улицу и ползком следуйте за двумя бандитами: через пятнадцать секунд они остановятся и оглянутся, поэтому уйдите заранее в тень. Кстати, лучше всего преследовать их по звуку, передвигаясь после того, как они завернут за очередной угол улицы. Вскоре бандиты перейдут железный мост, а вам нужно выстрелить в него моховой стрелой, чтобы не создавать громких звуков при движении по железу. Бандиты потеряются из виду и свернут налево, а далее поднимутся по склону и остановятся, чтобы оглянуться. После этого они завернут в проход справа, чуть пройдут вперед по наклонной улице и резко свернут влево. Аккуратно следуйте за ними и не забудьте использовать вторую моховую стрелу, когда увидите железный участок пола. Бандиты пойдут вдоль деревянного настила мимо дома и дальше по горке наверх. Через десять секунд они оглянутся и свернут вправо. Теперь просто следуйте за ними по затемненной улице, можете даже не выпускать их из виду. Около большого здания (с буквами R на флагах) ребята остановятся, оглянутся и зайдут внутрь.

Все! Первая часть работы выполнена. Осталась вторая, не менее важная. Нужно разобраться с Рамиресом, для чего вначале придется основательно подчистить его

замок от солдат и драгоценностей. Итак, осторожно вползайте в арку, в тень у правой стены. Послушайте разговор стражников о Хаммеритах и, как только они начнут расходиться, выстрелите моховой стрелой туда, где они стояли. Аккуратно ударьте дубинкой по затылку третьего стражника, который появится через пару секунд, и тут же осторожно догоните другого солдата, чтобы оглушить и его. Оттащите тела на улицу в тень, затаитесь у стены арки и дождитесь третьего охранника, который должен вернуться через минуту.

Откройте дверь перед вами, постаравшись остаться при этом в тени (можно потушить пару факелов на стенах). Если стражник стоит к вам лицом, значит, надо чуть подождать, пока он не отвернется... и взять с его тела коричневый ключ (Basement key). Не забывайте прятать тела в укромные закоулки! Теперь идите из этого зала налево, до лестницы вверх. Минуйте комнату с изображениями молотов и выйдите к коридору, периодически патрулируемому стражником. Ориентируясь по звукам его шагов, выскочите из-за угла вслед за ним и оглушите. Не забудьте забрать с тела белый ключ (Courtyard key). Зайдите в ближайшую дверь слева и возьмите со стола золотишко, почитайте письмо, подберите с камина мешочек с драгоценностями. В следующей по коридору комнате возьмите с камина чашу. Третья по ходу движения дверь будет заперта, но вы откроете ее отмычками. Сундуком не занимайтесь — в нем еще один коричневый ключ, соберите золотую посуду с пола рядом с камином и на самом камине. Откройте дверь в ванную и заберите все, включая подсвечники. Пора выйти в коридор, дойти до лестницы, свернуть налево и дошагать до второй лестницы (назовем ее «точка А»). Аккуратно подползите поближе к двум слугам, чтобы послушать их разговор. Теперь оглушите одного слугу и догоните другого, чтобы огреть его дубинкой. Исследуйте пару комнат, рядом с которым разговаривали слуги, найдете в сундуке напиток скорости и несколько драгоценных предметов. Откройте дверь между комнатами, и попадете в библиотеку. Здесь найдете лестницу слева и попадете на верхний этаж библиотеки. Соберите со стола подсвечники и откройте сундук с деньгами. Если хотите, просмотрите книги на столе. Вернитесь к лестнице «точка А» и спуститесь по ней вниз. Вы окажетесь во внутреннем дворике замка. Можете не обращать внимания на двух стражников, незаметно проскочите в дверь в углу слева. Отоприте ее, сделайте то же со второй дверью и ступайте прямо по лестнице вниз. Пройдите два поворота, минуйте длинный темный коридор, и слева от вас обнаружится железная дверь. Она легко открывается белым ключом или взламывается. Слева от вас находится комната со стражником и Рамиресом, вооруженным булавой. Справиться с ними легко — киньте световую гранату и поочередно оглушите обоих меткими ударами по затылку. Если световой гранаты нет, то выманите ребят из комнаты, забегите туда сами и схватите с полку искомую вещь. Не торопитесь снимать с тела Рамиреса мешочек с золотом, а зайдите в комнату, возьмите деньги и синий ключ. Отоприте только что приобретенным ключом оба сундука — получите еще деньжат и папирус. Прочтите его и ознакомьтесь с содержанием книги на полке. Как только почувствуете, что миссию пора заканчивать, возьмите мешок с тела Рамиреса.

МИССИЯ ПЯТАЯ

The Sword

Покупки: 2—3 световые гранаты, 6 водяных стрел, 2 моховые стрелы, лечебный напиток, обычные стрелы.

Ваша заказчица, Виктория, поручила вам кражу магического меча у одного из самых странных баронов города. В самом начале этапа вам предстоит сделать выбор:

прорываться через нескольких стражников, охраняющих главный вход, или тихо и мирно проникнуть в замок, не создавая лишней возни. Можно посоветовать именно второй вариант. Для этого развернитесь и дойдите до стены замка. Посмотрите наверх, заметите балкон и слева от него деревянную балку. Выстрелите в балку веревочной стрелой и заберитесь на балкон. Дверь перед вами взлому не подлежит, к ней надо найти ключ. Что же, спуститесь по лестнице в соседней комнате вниз, заберите из дальних ящиков световую гранату и мину. Откройте дверь и спрячьтесь в тень. По звуку шагов, чуть-чуть выглядывая, определите, когда патрулирующий коридор стражник развернется, и ползком следуйте за ним. Ковер заглушит звуки вашего передвижения, а удара дубинкой никто не услышит. Отнесите тело к лестнице и снимите синий ключ. Им-то и отоприте запертую дверь. Пройдите налево и продвигайтесь по коридору только ползком, если не хотите получить удар в виде трех фиолетовых «заклятий», вылетающих из каменной головы в конце коридора. Не заходите в первую по ходу движения дверь, а вот из второй комнаты возьмите лечебный напиток, что в запертом сундуке. Минуйте третью комнату и заверните за угол. Залезьте в камин, потушив водяной стрелой огонь, и достаньте из секретного места слиток золота. Встав в дверном проходе, откройте синий сундук с еще одним слитком. В следующей комнате возьмите два кубка и цветок. Дойдите до конца коридора, не обращая внимания на остальные двери. Справа будут две стреляющие головы, бросьте на плиту что-нибудь из вещей (тот же цветок), чтобы прижать ее, и взломайте сундук ради новых денежных поступлений. Чуть вернитесь назад и откройте ближайшую белую рифленую дверь синим ключом. Поднимайтесь теперь по лестнице, откройте вторую белую дверь и идите направо в туннель с зеленой травой. Не поворачивайте в проход справа, а пройдите вперед, и окажетесь в комнате с деревянными полами. Из четырех проходов с дверьми реален лишь один, что напротив туннеля (второй, если считать слева направо). Видите коридор с шахматным полом? Сейчас вам надо разделаться с одним стражником и взобраться по веревке, торчащей из пролома. Спрыгните с веревки на горку, что ведет наверх, а не вниз. Быстро и бесшумно ползите по туннелю к двум стражникам, стоящим спиной к выходу из него. Противники обменяются тремя-четырьмя фразами и разойдутся. Не упустите момент и атакуйте их в спину до конца разговора дубинкой, если успеваете достичь их спин, или огненной стрелой, если не успеваете. Вот вы и достигли магического меча, осталось только прыгнуть на красный круг и взять меч. Теперь по своим следам вернитесь к запертой в самом начале игры двери (ту, для которой вы добывали синий ключ) и спуститесь по лестнице на первый этаж. Используйте все оставшиеся боеприпасы в виде световых гранат и огненных стрел против солдат (на двух телах будут мешочки с деньгами) и порыскайте по комнатам в поисках драгоценностей. Как только почувствуете, что здоровье существенно уменьшилось, а враги побежали за подкреплением, стремитесь в самое-самое начало уровня, к деревянным воротам напротив главного входа в замок. Победа!

МИССИЯ ШЕСТАЯ

Haunted cathedral

Покупки: 6 водяных стрел, 2 банки святой воды, лечебный напиток.

Свитки помощи: 200 монет — стравливайте зомби с другими врагами, чтобы не тратиться на святую воду и водяные стрелы.

Задание: найти заброшенный собор Хаммеритов и достать из него Глаз.

Сразу же зайдите в дверь слева и включите механизм в комнате. В округе зажгутся дополнительные фонари и станет значительно светлее. Пройдите вперед,

взломайте дверь и заберите дюжину стрел. Поднимитесь во вторую комнату по зеленой горке и выстрелите веревочной стрелой в потолок, чтобы перебраться к двум сундукам с миной и световой гранатой. Тут может появиться зомби, убейте его двумя святыми стрелами. Выходя из дома, посмотрите вправо и возьмите лежащий с краю балки лечебный напиток. Откройте белую дверь и заберитесь по доске наверх, чтобы взять и кубок в углу. Выходите из комнаты и идите прямо вдоль извилистого переулка и пепелища от костра. Поднимитесь по горке вверх, увидите указатель новой улицы — De perrin street. От него идите налево, по зеленому склону, найдите две запертые двери. За одной будет мина, световая граната, веревочная стрела и шумовые стрелы, а за другой найдете три огненных стрелы и напиток дыхания. Вернитесь к указателю и ступайте вперед (то есть туда, куда показывает красная стрелка компаса). Ударьте сзади ящерицу и включите механизм, отвечающий за освещение. Около механизма расположены два окна, прыгнув в которые вы попадете в водный канал. Слева будет железная решетка, а справа — подводный проход. Ныряйте в этот проход, затем отдышитесь в небольшой выемке наверху и ныряйте на самое дно трубы, чтобы свернуть вбок, в новый подводный туннель. Тот приведет в очередной затопленный коридор. Справа будет железная решетка, около которой лежит скелет с мешочком монет, схватите его и быстро плывите вперед, по дороге возьмите плавающую моховую стрелу и выбирайтесь на свежий воздух из прохода слева. Вполне вероятно, что вам может чуть не хватить воздуха, поэтому держите наготове напиток дыхания, ведь другого случая его применить может не представиться.

Залезьте на чуть торчащий из воды столб и с него прыгните на землю. Теперь настройтесь провернуть хитрую операцию: встаньте на бугорок в левом углу, стрельните веревочной стрелой в боковой край деревянного пола сверху, поднимитесь по веревке и спрыгните с нее на пол. Выйдя из помещения, вы окажетесь в торговой части города. Порешите трех зомби, даже если придется истратить все водяные стрелы, и включите механизм, взломав замок решетки красного здания. Основательно обойдите все здания — с вывесками и без, пособирайте посуду и откройте пару сундуков с деньгами. Миновав торговую улицу (идите в сторону, противоположную красной стрелке компаса), вы выйдете к деревянному мосту, охраняемому пауком и ящерицей. Теперь есть два пути: переходить через каменный мосток или идти вперед к поваленному зданию. Ступайте к зданию, за ним найдите запертый сундук с деньгами, а внутри обнаружите серебряный слиток. Видите указатель Auldale? Вы на верном пути, шагайте вперед к заброшенному собору. Поднимитесь по ступенькам и попытайтесь открыть двери... Обойдите вокруг собора, завернув в проход слева, и заберитесь на блоки, чтобы увидеть окошко. Глаз расскажет, как попасть в собор, и у вас появится задание следовать его указаниям. Что же, идите к деревянному мостику между торговыми рядами и собором и сверните на каменный мост, который вы первоначально пропустили. Всадите веревочную стрелу в деревянную балку наверху, прыгните на веревку, а с нее — на вершину столба, окруженного водой. Возьмите лечебный напиток, а из сундука достаньте банку святой воды. Прямо перед вашими глазами в углублении стоит каменная статуя со щитом и мечом, выстрелите прямо в нее огненной стрелой, и загорятся оба факела по бокам статуи. Слева отодвинется стена и откроется проход.

По нему вы попадете к двери, закрытой решеткой, и к двум пьедесталам с разрушенными статуями рядом. Возьмите и положите прямо на один из пьедесталов пару кусков статуй так, чтобы он опустился. Запрыгните на второй сами и, когда и решетка и дверь откроются, бегите внутрь. Нажмите не красный переключатель с другой

стороны двери, чтобы окончательно и навсегда открыть проход. Осторожно! Не наступайте на плиты на полу, а пройдите между ними, а то получите пару стрел в спину. Последняя ловушка связана с опускающимся с потолка блоком — нужно быстро взломать запертую дверь, а то будете раздавлены. Используйте сначала отмычку с тремя зубцами, потом — с четырьмя. Оказавшись в следующей комнате, взломайте дверь слева, заберите со стола коричневый ключ и каменный полукруг. Можете прочесть оба письма.

Коричневым ключом откройте вторую дверь и прочитайте красную книгу на столе.

МИССИЯ СЕДЬМАЯ

The lost city

Задание: найти и присвоить оба талисмана Воды и Огня и вернуться из Потерянного города.

Покупки: 15 водяных стрел, напиток дыхания, световая граната.

Если купить разрешение на сбор драгоценностей, то вы сможете достать из Потерянного города три маски. В противном случае они будут считаться бесполезными, и денег за них вы не получите.

Идите прямо, и услышите шум воды. Нырните в канал, используйте каменный полукруг на белом знаке и плывите по открывшемуся проходу. Восстановите дыхание в свободной от воды части пещеры сверху и плывите прямо по туннелю, придерживаясь нижней его части. Заплывите в дырку в полу и выныривайте на свежий воздух. Если плыть, нигде не останавливаясь, то воздуха в легких только-только хватит, однако, если возникли трудности в скоростном плавании, то используйте напиток дыхания.

Вынырнув, тут же подтянитесь на выступ слева и убейте стрелами пару паучков. Если не успеете подтянуться на выступ, то упадете в озеро. Карабкайтесь по нескольким каменным выступам, чтобы попасть-таки к паучкам. Перепрыгните через водопад в проход слева с серым полом и застрелите следующее насекомое. Спрыгните поочередно на два блока внизу — обнаружите туннель. У развилки ступайте налево, проскочите через две огненные струйки около лавового озера и следуйте по пещерному проходу, пока не окажетесь на вершине каменного здания. Спуститесь в дырку в его крыше, пройдите две комнаты прямо (осторожно, местность патрулирует одна ящерица) и сверните налево в третьей. Спуститесь вниз по лестнице, минуйте один зал, и в комнате справа увидите выход из дворца.

Пройдите мимо обелиска и двух лавовых озер в заброшенный городской квартал. Быстро ликвидируйте одинокую ящерицу и заверните за угол. Если пройти налево, то по зеленому склону можно попасть в дом и забрать лежащие около лавы три огненные стрелы. Взяв их, вернитесь и идите налево. Дождитесь в домике вида на спину ящерицы, периодически обходящей местность, и ликвидируйте ее. В домике рядом лежит корона скелета — возьмите. Третья ящерица затаилась в углу, выстрелите по ней огненной стрелой и убегайте. Подлетят огненные элементалы и затеют с рептилией драку. Высуньтесь и водяной стрелой остужайте огоньки, когда ящерка затихнет. Вам доступна всего одна дорога — мимо обелиска, по лазу, по лесенке и по затемненному коридору. Пройдите через пролом в стене, чуть подождите в теньке патруль из двух огненных созданий и выманите из решетки справа третьего элементала. Решетки вам не открыть, но можно перелезть через стену в месте, где она полуразрушена. Перепрыгните через лаву, в трех домиках найдете как обычные стрелы, так и три огненные плюс ожерелье.

Идите в проход напротив решетки, найдете пьедестал с изображением трех стрел и глаза. Запомните это место и продолжайте шагать вперед — найдете пепелище от костра и записную книжку бывших обладателей талисманов Огня и Воды. Пройдите еще вперед, и очередной пьедестал возвестит о новом дворце. Зайдите внутрь и аккуратно ликвидируйте оба огонька, а после этого снимите все синие драгоценные камни в зале. Выйдите из дворца к пьедесталу и идите налево. Заберитесь на бордюр около лавового озера, поднимитесь по склону и спрыгните вниз. Идите дальше вниз, то есть не залезайте на коричневую дорожку, и найдете еще один пьедестал, обозначающий путь к талисману Воды. Залезьте на крышу любого из домиков и продолжайте ваш путь, прыгая с одной крыши на другую. Совершив десяток прыжков и преодолев лаву, осмотрите труп неудачника, заберите мешочек с деньгами и почитайте записи. Пройдите, прижимаясь к стене справа, и заберите серебряный слиток.

Вернитесь к скелету и заходите по ступенькам в усыпальницу. Быстро проскочите через дверной проход, чтобы вас не задело ловушкой. Остановитесь около пропасти и решите, что лучше — перепрыгнуть ее с разбега или выстрелить веревочной стрелой в балку сверху и воспользоваться веревкой. В комнате спуститесь по лестнице в углу и шагайте вперед. Присядьте на корточки и ползком минуйте темную комнату с черным опускающимся потолком. Вы окажитесь в центре гробницы. Осмотрите комнату слева и возьмите с постамента железный штырь lever. Также из углубления прихватите золотую фигурку и заберите драгоценности из правой комнаты. В конце зала заметите пролом, ведущий к затопленной пещере. Вот и талисман Воды!

Осталось найти талисман Огня, но прежде нужно выбираться отсюда. Повторите путь, которым вы шли по усыпальнице, в обратном направлении. Избегайте драки с тремя щебечущими монстрами — запрыгните на крышу дома, где они вас не достанут. Не бойтесь прыгать с низкой крыши на высокую, вы сможете зацепиться за нее и залезть наверх.

Бегите в пещеру, а оттуда по коричневой дорожке попадете в дворец, в зале которого вы так успешно снимали синие драгоценности. Бегите в выходу, но будьте осторожны, так как дворец теперь патрулируют щебечущие создания. Пользуйтесь их медлительностью, чтобы расстреливать стрелами. Между пьедесталом перед входом в дворец и пепелищем с книжкой бывших обладателей талисманов находится проход в пещеру слева (если смотреть на пепелище). Заверните на развилке налево и около полминуты идите по туннелю. Минуйте лавовое озеро справа, загляните в дальний домик слева ради трех огненных стрел, продолжайте путь вперед (в направлении, противоположном красной стрелке компаса). Выйдете к очередному озеру лавы и двум полузатопленным домам. На крыше ближайшего к вам найдите две водяные стрелы.

Не переходите озеро лавы по тонкому мостику, пройдите бочком вдоль левой стены и возьмите четыре водяные стрелы. По островкам переберитесь на другой конец лавового потока и заходите во дворец. Досконально осмотрите его, чтобы забрать массу сокровищ, и устраните два создания. Как найдете лестницу вниз, спуститесь по ней, пройдите под низенькими арками к механизму и используйте lever на белое отверстие рядом с колесиком. Вы создадите мост, который найдете, поднявшись и опустившись по лесенке справа, что с фиолетовыми поручнями. В коридоре, ведущему к мосту, можно заметить деревянную балку наверху. С помощью веревочной стрелы можно залезть наверх, если не боитесь встречи со стрекочущей тварью. Соберите здесь сокровища и возвращайтесь к мосту.

Путь у вас только один, и свернуть «не туда» вы не сможете, поэтому скажу лишь, что через минуту-полторы вы должны обнаружить еще один скелет. Соберите водяные стрелы рядом с ним, возьмите веревочные стрелы и прочтите записи покойного. Продолжайте движение, пока не уткнетесь в озеро лавы и торчащий из него монумент какого-то уродца. Зайдите в дом справа (тот, что ближе к вам, так как тот, что дальше, хоть и содержит два серебряных слитка, однако очень много шансов, что вы не сможете попасть в него, не окунув ноги в лаву). Выстрелите в деревянную балку на потолке веревочной стрелой и спрыгните с веревки на крышу второго дома.

Отсюда, кстати, можно залезть и на крышу первого дома, где лежат две огненные стрелы и слиток. Итак, с крыши второго дома прыгните на каменный выступ за спиной статуи и по нему пройдите в башню. Аккуратненько минуйте яму с лавой и дойдите до второй башни.

Перед вами находится гигантское здание, на верхнем этаже которого лежит талисман Огня. Однако желательно вначале затушить три огненных создания, чтобы они не мешали вашим приключениям. Теперь поднимитесь на третий этаж здания. Лестничный пролет разрушен, поэтому придется искать обходной путь. Сохранитесь. Вылезайте в окно и медленно идите по карнизу налево, заверните за угол и пройдите еще одну сторону здания, а далее еще одну. Четвертая сторона здания вам и нужна.

Посмотрите наверх, приготовьте веревочные стрелы и выстрелите ими в средний деревянный выступ над окном. Вскарабкайтесь по веревке наверх, прыгните в окно и заберите из сундука лечебный напиток. Коридор приведет вас к талисману Огня. Возьмите его и бегите через весь Потерянный город к выходу из него. Вам постоянно будут встречаться все новые огненные элементалы, расстреливайте их водяными стрелами или просто бегите мимо с максимальной скоростью. Как доберетесь до водопада, миссия завершится.

МИССИЯ ВОСЬМАЯ

Undercover

Талисманы Огня и Воды вы достали, но нужно еще украсть из храма Хаммеритов талисманы Земли и Воздуха. Специально для этого задания Гаррет раздобыл одежду послушника и пропуск в храм.

Покупки: 2 огненные стрелы, все газовые стрелы, 3 лечебных напитка, 1 моховая стрела.

Самая легкая и самая прибыльная миссия. Найдите в городе собор Хаммеритов, подойдите к охраннику у входных ворот и прочтите имеющийся у вас свиток. Решетка поднимется, и вы сможете зайти в собор. Чтобы вам не мешали «работать», соблюдайте несколько правил. Правило номер один — не заходить при Хаммеритах в комнаты, отмеченные красным перевернутым молоточком. Правило номер два — не брать драгоценности, если рядом стоит Хаммерит. Правило номер три — лучше всего забрать все драгоценности после того, как тихо нейтрализуете всех солдат и священников в храме.

Если действовать правильно, то тревога даже не поднимется и вы пощелкаете дубинкой всех Хаммеритов без каких-либо проблем. Четвертое правило — особо запомните нахождение выделенных жирным шрифтом **переключателей** и путь к ним. Только запомните, но пока не используйте их!

Правило пятое — не используйте вашу веревочную стрелу, она очень пригодится в самом конце.

Итак, пройдите первую комнату, и заметите ступеньки на этаж ниже (Lower floor). Перед тем как спуститься туда, зайдите в комнату слева от ступенек и возьмите со стола с книжкой папирус. На нижнем этаже пройдите чуть налево, а затем направо. Слева от вас будет находиться дверь с изображением красно-желтого молота на белом фоне.

Убедитесь, что охранники вас не видят, посмотрите в окошко и воспользуйтесь ситуацией, чтобы оглушить верховного жреца: он либо за деревянной доской в правом углу комнаты, либо молится в келье, что напротив окна. Обязательно бесшумно оглушите его и заберите из кельи ключ и драгоценности. Приступайте к зачистке этажа, где вы находитесь, от трех стражников.

Они ходят поодиночке, их легко оглушить, а тела бросить в одну из комнат и закрыть туда дверь. Как только все три Хаммерита будут нейтрализованы, обойдите все комнаты на этаже, открывайте ящики, собирайте посуду и монеты и ключи другого вида.

Вернитесь на первый этаж храма (Upper floor) и пройдите по вашей карте в библиотеку. Взломайте здесь дверь с красным молоточком или откройте ее ключом, постаравшись сделать это до прихода патрулирующего местность солдата. Откройте ключом из кельи верховного жреца сундук — получите свиток. Прочтите его, и суть задания станет вам предельно ясна.

Спуститесь с нижнего этажа в подвал храма (Basement). Здесь оглушите одиночного Хаммерита и взломайте дверь в центре этажа, ведущего на кухню (kitchen). Соберите все сокровища и внимательно посмотрите на камин за полуразрушенной кирпичной стеной — заметите красный **переключатель (1)** рядом. Пора навестить инквизитора, который спит в камере пыток на противоположной стороне этажа. Используйте моховую стрелу на пол рядом с кроватью и оглушите спящего. Советую его не будить, а то он сразу нападет на вас независимо от вашего поведения. В самой камере пыток обнаружится какой-то железный стол слева от дверного прохода, а за ним еще **переключатель (2)**.

Пройдите вдоль клеток слева и спуститесь по проходу, чтобы попасть в катакомбы храма. Здесь гуляют всего два солдата, и оглушить их можно очень просто, после чего собрать мешочки с золотом со всех саркофагов катакомб.

Вернитесь на первый этаж. Около лестницы на нижний этаж ходят два солдата. После понятной процедуры хватайте их бесчувственные тела и бегите с ними вниз по лестнице, где бросайте их в любом месте. Зайдите в хранилище святынь (reliquary) на первом этаже и нейтрализуйте солдатика. Посмотрите за постаментом с черепом и обнаружите тщательно укрытый **переключатель (3)**.

Теперь способные вам противостоять солдаты остались лишь в трех местах. Идите в главный зал храма (main chapel) и выстрелите газовой стрелой прямо между двумя разговаривающими Хаммеритами, после чего забирайте бесхозный золотой молоточек.

Идите на второй этаж и доберитесь до тренировочной комнаты (sparring room), а отсюда попадёте в сад (garden). Идите, прижавшись к правой дальней стены сада, и смотрите снизу на белый узорчатый бордюрчик, чтобы в середине него найти еще **переключатель (4)**.

Теперь из тренировочной комнаты зайдите к усыпальницам храма (graveyard). Выстрелите газовой стрелой между разговаривающими солдатами, чтобы «вырубить» их обоих.

Соберите мешочки с деньгами со всех склепов. Прочтите все надписи на золотистых табличках в верхней части каждого склепа, пока не узрите «Here lies Brother

Mason, truest of scholars». Зайдите внутрь склепа и посмотрите на потолок — заметите последний **переключатель (5)**.

Осталось уложить Хаммеритов у главного входа в храм и в казармах. Для этого огрейте дубинкой того, кто стоит рядом с каменным молотом, затем оглушите стражника на мосту. Зайдите в казарму рядом с запиской и огрейте одного стражника, а затем ослепите световой гранатой другого, чтобы нейтрализовать и его. Вторая казарма обжита последним стражником, который даже не поймет, почему он проваливается в темноту. Все! Стражники закончились, можете облазить весь храм в поисках еще не взятых сокровищ.

Как только наберете две с половиной тысячи монет, считайте, что больше делать здесь нечего и можно завершать вашу миссию.

Для этого еще раз посетите все переключатели, выделенные жирным шрифтом, и проверьте наличие папируса, взятого в самом начале прохождения этапа на первом этаже. Вам нужно успеть за пять минуть добежать до всех пяти переключателей и использовать каждый из них. Начинать советую с хранилища святынь (3), затем бегите на второй этаж, где из тренировочной комнаты домчитесь до переключателей в саду (5) и в усыпальнице (4). Оперативно спуститесь в подвал храма и используйте два последних переключателя на кухне (1) и в камере пыток (2). Послышится характерный звук, оповещающий о вашем успехе!

Наверное, в ходе ваших поисков вы уже нашли комнату с высоким потолком и двумя решетками. Если не нашли, то пройдите по коридору слева от второго выхода (не тот, что рядом с кухонным помещением) из столовой (dining room) на втором этаже. Спрыгните вниз, сохранитесь и выстрелите веревочной стрелой в потолок. Поднимитесь с помощью веревки к решеткам, одна из которых уже открылась (если все переключатели нажаты).

Нажмите переключатель в ней, и вторая решетка рядом поднимется. За ней сложены талисманы Земли и Воздуха. Однако не спешите хватать их, иначе получите серьезные удары по здоровью. Встаньте максимально близко к талисманам и прочтите папирус. Облачка вокруг талисманов исчезнут, поднимется тревога. Берите талисман и выбирайтесь из храма. Как только окажетесь на улице, миссия закончится.

МИССИЯ ДЕВЯТАЯ

Return to the Cathedral

Пора довершить начатое и проникнуть в заброшенный собор с целью похищения Глаза.

Покупки: 5 водяных стрел, 3 световые гранаты, 4 огненные стрелы, 2 лечебных напитка.

Все покупки, которые мы вам предлагаем сделать, важны, поэтому пройдите предыдущую миссию, набрав не менее 2 550 монет. Иначе прохождение девятого этапа, и без того достаточно сложное, станет очень сложным. Все ваши враги принадлежат к классу нежити: это зомби, скелеты и призраки. С зомби разбирайтесь как обычно — святыми водяными стрелами, но только если их больше двух. Тогда заманите их в узкий проход, чтобы оба получали урон от всплеска одной стрелы. Если же зомби гуляет один, то используйте огненную стрелу. Хватает и одной, если выстрелить в спину или в голову.

Скелеты убиваются в очень упорном рукопашном бою. Постарайтесь бросить им в лицо световую гранату, от которой они теряют половину жизней, и быстро нанести два-три удара, пока они ослепли. Старайтесь выманить всех скелетов и зомби

поблизости, чтобы одной гранатой поразить всех противников, а второй просто убить.

Призраков вы уже видели, так что убивайте их, как обычно. То есть подбегайте и быстро бейте мечом, не давая им сконцентрироваться для заклинания.

Итак, поставьте каждый из четырех талисманов в соответствующую ему статую, и двери собора откроются. Не взламывайте двери перед вами, а пройдите в одну из дверей сбоку и пройдите вперед. Через две двери вы попадете в главный зал заброшенного собора. Тут вас поджидают три скелета, три зомби и один призрак. Дайте себя заметить и отступите вглубь коридора. Скелеты бросятся вперед, в то время как неповоротливые зомби останутся у них за спиной.

Постарайтесь выманить одновременно всех трех скелетов и кинуть им под ноги пару световых гранат. Со скелетами покончено, но тут подоспели зомби. Используйте одну банку святой воды и стреляйте в зомби по возможности так, чтобы всплеск святой воды накрывал не одного, а двух или даже трех. Выбегайте в зал и быстрыми ударами уничтожьте одинокого призрака. Используйте лечебные напитки, чтобы восстановить здоровье, но не до конца, а чтобы осталось место как минимум для четырех сердец.

В зале стоит гигантское изображение каменного молота, на котором и лежит нужный нам Глаз. Но пока зайдите в комнату справа от молота, чтобы взять еще святой воды, водяную стрелу и попить из фонтанчика, который поднимет здоровье на четыре пункта. Теперь ступайте в дверь слева от молота и запомните дверь рядом с красной книжкой и костями. Поднимитесь по лестнице до самого верха, зайдите в комнату, достаньте моховую стрелу из сундука и запомните железную дверь, что не поддается взлому.

Пройдите вперед по деревянной доске, откройте два сундука с деньгами, снова пройдите по доске, заберите две водяные стрелы из сундука рядом с колоколом и взломайте дверь после следующей доски. Возьмите чашу и огненную стрелу. Подберите тело брата Мортелло и выйдите с ним на доску за дверью. Киньте его на возвышение, что внизу слева от доски, и спрыгивайте туда сами. Сбросьте тело уже на пол зала и пройдите в дверь за вами. Видите, как можно допрыгнуть до вершины каменного молота? Хватайте Глаз!

Теперь вернитесь к лестнице и на этот раз спуститесь вниз, в подвал. Здесь ходит одинокий зомби и призрак. Советую призрака порубить, а на зомби не обращать внимания — он вас не догонит. Включите механизм, отвечающий за работу лифтов, возьмите слитки, взломайте дверь в винный погреб и собирайте драгоценное вино. Уходя из подвала, заберите из винного погреба тело брата Рено. Выходите из самого собора через дверь рядом с лестницей. Послушайте разговор души брата Муруса и ждите появления двух зомби.

Расстреляйте их двумя-тремя огненными стрелами и возьмите из колодца неподалеку водяную стрелу. Не прыгайте вниз по разрушенным ступенькам, а заходите внутрь жилища святого Йора (Yora's). Выманите скелет во двор, после чего ослепите и добейте. Вернитесь обратно в жилище, возьмите из комнатушки сбоку вазу, пройдите вперед. Там заметите два пути: по лестнице вверх и в зал с письменным столом посередине. Мчитесь в зал, хватайте лечебный напиток со стола и убегайте от зомби по лестнице вверх. Тут гуляет еще пара зомби, но они все так же неповоротливы, а комнат так много, что убежать от них очень легко. Видите выбитую и лежащую на полу дверь? Зайдите внутрь именно этой комнаты, минуйте пару следующих, и найдете сундук с четками (Rosary beads). Убегайте из жилища Йоры во дворик, где вы встречали дух брата Муруса.

Спуститесь вниз по сломанной лестнице и послушайте просьбу духа достать ему святой символ. Идите через арку и притаитесь в тени. Вскоре дверь перед вами откроется, оттуда выйдет кто-то из нежити. Если это зомби, то пока проигнорируйте его. Если же это скелет, то тихонько проследуйте за ним и ударьте мечом в спину. Спрячьте тело и вернитесь ко входу в арку, чтобы дождаться и так же точно ликвидировать другого скелета. Осталась пара зомби, которых можно убить оставшимися огненными стрелами. Посмотрите на карту! На ней ясно показаны сломанные ступеньки (в виде четырех очень близких полосок в центре), а значит, вам совершенно ясно ваше местонахождение. Как вы поняли, из арки нужно пройти в дверь слева, чтобы попасть в жилище святого Теннора (Tennor's). Пройдите вперед и сверните налево.

Вы окажитесь в плавильной мастерской. Прочтите письмо на стене, чтобы понять, как можно создавать с помощью форм новые вещи. Возьмите с полки форму с изображением молоточка, используйте ее на металлический квадрат перед чаном с раскаленным металлом. Нажмите на левый рычаг, чтобы закрыть форму, а затем на правый, чтобы металл потек из чана. Досчитайте до десяти, снова нажмите правый рычаг, чтобы остановить плавку, и левый, чтобы открыть форму. Заберите святой символ в виде железного молоточка. Вернитесь к духу, что около арки, и он даст задание найти святую книгу. Найдите дорогу в жилище святого Вейла (Vale's) и почитайте рукопись на столике. Справа будет проход к гробу святого, рядом с которым лежит лечебный напиток. Вернитесь обратно к столику с рукописью и пройдите вперед, чтобы заметить второй столик. Запрыгните на него, а затем вскарабкайтесь на верхний бордюр (залезть можно и с помощью веревочной лестницы). Возьмите валяющуюся здесь святую книгу (Prayer book) и вернитесь к духу. Дух опять не успокоится, а нагло попросит притащить еще его любимую свечу.

Идите снова в жилище святого Теннора, найдите железную лестницу на второй этаж, около гроба святого подберите три огненные стрелы. Прямо напротив начала лестницы можно заметить стальной брус, по которому можно попасть в новое место. Обойдите второй этаж, чтобы найти бордюр, с которого нужно запрыгнуть на брус. Оказавшись во дворике, заберитесь на крышу крохотного деревянного загончика, где найдете мешок с золотом и свечку.

Вернитесь к духу, и он прикажет вам прийти к его могиле на кладбище (Cemetery). Однако вам нужен ключ, чтобы попасть туда... Зайдите в здание прямо напротив арки (Jenel's), откуда выходила нежить и, пройдя вперед, упадите на лифт внизу. Нажмите на кнопку на стене, и лифт поднимет вас обратно наверх. Так вы сможете пройти в комнату с одним зомби и синим сундуком с ключом от кладбища (Cemetery key).

На кладбище убейте двух зомби и найдите дух. Приложите четки к надгробию, затем используйте на него свечу и прочтите святую книгу. Дух тут же пожалуется, что ваш святой символ не был благословлен. Для этого идите снова в жилище Jenel's и спуститесь на лифте вниз. Аккуратно пройдите вдоль стеночки слева, чтобы не потревожить зомби из деревянных дверок справа, и взломайте дверь. Поднимитесь вверх по лестнице и используйте святой молоток на воде. Он упадет в нее и станет благословленным, да и цвет немного изменится. Вернитесь к духу и используйте благословенный молоток на надгробии — получите массу благодарностей и ключ (Armory key). С помощью этого ключа откройте железную дверь в самом соборе. Возьмите огненную стрелу и взрывчатку.

Найдите ворота (Cloister gate) напротив входа в жилище Vale's. Положите прямо перед ними взрывчатку, отойдите и выстрелите по взрывчатке огненной стрелой. В

результате взрыва ворота рухнут, и вы сможете выбраться из заброшенного собора. Мы не затронули такую тему, как изучение подземных катакомб, спуститься в которые можно из любого жилища. Патруль здесь откровенно слаб — всего один зомби. В катакомбах есть два интересных момента — комната с ящиками, охраняемая скелетом, где вы найдете пару слитков, лечебный напиток и святую воду. Второй секрет из категории «супер»...

Если отнести тело покойного брата Мортелло в его разрытую могилу на кладбище, то загробный голос как раз и расскажет об этом секрете катакомб. Смысл таков: найдите комнату с двумя золотистыми изображениями святых (это рядом с лифтом в жилище святого Vale's) и нажмите на тайную кнопку в самом-самом правом верхнем углу. Золотистое изображение отодвинется, и откроется проход в потайную комнату с двумя минами, четырьмя водяными стрелами, двумя моховыми стрелами и двумя банками со святой водой.

МИССИЯ ДЕСЯТАЯ

Escape!

Враги. Обезьяны с мечами очень проворны и двигаются даже быстрее вас. Здоровьем слабоваты — убить можно одной метко попавшей огненной стрелой. Или одним ударом с замахом и двумя обычными. Не давайте им напасть всем вместе — уложите специальными стрелами часть из них и добейте оставшуюся обезьяну.

Муховик. Зеленое создание типа гигантского богомола. Необыкновенно живуч, поэтому лучше применяйте газовые стрелы или мины. В довершение ко всем пакостям плюется роями жалящих насекомых, очень быстро отнимающих здоровье.

Камикадзе. Маленькое зеленое насекомое. При вашем приближении кидается на вас и мило взрывается. К счастью, обладает плохим зрением, а посему убивается на средней дистанции одной стрелой из лука. Главное — вовремя заметить и не наступить.

Покупки отсутствуют. Да, нехорошо поступил с нашим подопечным Константин... Теперь придется выбираться из его замка, а потом искать способы отомстить нехорошему созданию. Начинаете этап вы несколько нестандартно: всего лишь с одним мечом и одной третьей частью здоровья.

За алтарем, что прямо перед вами, лежит дубинка, веревочные и шумовые стрелы плюс мешочек с 1 311 монетами. Теперь возьмите газовую стрелу у запертых ворот сзади и выходите из зала. Тут же возьмите из огненного чана на перилах лестницы огненную стрелу и пройдите немного вперед. Вы окажетесь на возвышении с двумя наклонными спусками вниз, возьмите напротив них фиолетовый фрукт и съешьте его.

Запомните, что надо находить как можно больше таких фруктов, ведь если их съесть, то восстановите две единицы здоровья Гарретта. Сейчас нужно уложить двух обезьян и муховика. Для этого присядьте наверху склона в тень и подождите, пока муховик не попадет в прицел. Желательно, чтобы рядом стояла обезьяна, тогда накроете газом обоих врагов.

В любом случае всадите огненную стрелу в другую обезьяну. Поднимите моховую стрелу, заберите огненную стрелу из факела внизу склона. Выстрелите веревочной стрелой в потолок и заберитесь в отверстие в стене напротив склона. Хватайте слиток среди костей, мину, три газовые мины, световые гранаты, лечебный напиток, 20 обычных стрел и пару шумовых. Снова воспользуйтесь веревочной стрелой, чтобы достать торчащую в потолке газовую стрелу. Пройдите в комнату слева от отверстия в стене, заберите в ней фрукт и водяную стрелу. В углу найдете

тщательно укрытый проход в пещеры, однако соваться пока далеко в них не советую — просто возьмите газовую стрелу и вернитесь. Выйдите обратно к месту первой встречи с врагами. В комнате справа найдете газовую стрелу и опять же восстанавливающий жизни фрукт.

Теперь направо, к тропинке из серого гравия, где атакуйте одинокую крысу метким ударом по спине. В следующей комнате обязательно возьмите две огненные стрелы у левой стены и одну водяную. Собирайте все фрукты и драгоценности (заметьте вход в пещеры).

В следующем зале уложите газовой стрелой муховика и потратьте огненные стрелы на обеих обезьян. Пришло время зайти в пещеры: помимо редких пауков, тут противников не найдется, и вы сможете, пройдя по пещерам налево (если смотреть лицом к входу), попасть в новый зал.

Зал с одним муховиком и парой камикадзе. Забравшись на деревянный выступ, найдите комнату с тремя газовыми стрелами, газовыми и обычными минами, стандартными и веревочными стрелами, световой гранатой и тремя слитками серебра. Более того, здесь же лежит книжка, в который описывается ритуал с использованием Глаза для насылания всеобщего Хаоса.

Исследуя пещеры, собирайте моховые и водяные стрелы. Вернитесь к точке входа и от нее идите направо, вскоре окажетесь на возвышении над магической фигурой с зажженными огнями. Пришла пора использовать огненные стрелы для мгновенного уничтожения огненного создания внизу, иначе потом с ним хлопот не оберетесь.

Прыгайте вниз, хватайте две огненные стрелы из огней на концах фигуры и встречайте несколько ящериц. Советую сразу же израсходовать на нейтрализацию первых двух ящериц ваши огненные стрелы и потратить одну газовую (оставьте заначку в две стрелы) на следующего противника. От двух или даже одной ящерицы можно отбиться с помощью меча или обычных стрел, если воспользоваться тактикой «выстрелил — отпрыгнул назад».

Соберите в залах фрукты и слопайте их для поднятия здоровья. Заберитесь в последнем зале на деревянный выступ, чтобы в комнате найти новые световые гранаты, обычные стрелы, газовые мины и книжку, очень важную для понимания смысла вашей финальной миссии. Константин, он же Обманщик (Trickster), хочет каким-то образом разрушить все технологии, дабы миром правила одна магия, а электрический свет не мешал ему нагонять на людей мечты и кошмары. Найдите путь в каменную комнату, благо она находится немного справа отсюда. Перед как отправиться туда, побегайте по еще не обследованным областям, чтобы поискать побольше золота и боеприпасов. Так, в пещере справа найдете еще одну огненную стрелу.

Идите по коридорам, пользуйтесь всеми имеющимися моховыми стрелами, дабы железный пол не делал такими громкими ваши шаги, и как можно аккуратней уложите трех патрулирующих обезьян. Можете применить огненную стрелу, чтобы упростить задачу.

Поднимитесь по склону наверх и открывайте дверь. Поднимитесь по лестнице на первый этаж. Если чувствуете в себе силы уничтожить всех местных монстров, то сделайте это и обыщите комнаты для добычи трех-четырех сотен монет. Впрочем, можно и сразу убежать из замка, если здоровье слабовато и полезные стрелы уже кончаются.

Бегите от лестницы налево, поверните направо, и секунд через десять слева заметите выход из замка Константина.

МИССИЯ ОДИННАДЦАТАЯ

Strange Bedfellows

Покупки: 3 газовые стрелы, 3 лечебных напитка, световая граната

Новые противники: красный паук очень опасен. Кидает в вас паутину, которая не позволяет пользоваться оружием, хотя двигаться вы можете. Избавиться от паутины можно, лишь нажимая **левую кнопку** мыши. Тот же красный паук кидает в вас и фиолетовую магию, так что аккуратней с ним. Лучше потратить одну световую гранату, чем все лечебные напитки.

Нужно пробраться в храм и найти верховного жреца, чтобы узнать побольше о Константине. Шагайте в храм Хаммеритов, перед входом в него возьмите колчан со стрелами.

В казармах по бокам от сваленного молота соберите все стрелы и возьмите световую гранату. Пройдите в центр этажа храма, нейтрализуйте муховика и красного паука. С нижнего этажа скорее всего прибежит еще обезьяна. Соберите отовсюду стрелы, а в библиотеке возьмите одну веревочную стрелу и световую гранату. В главном зале храма (он же main chapel) заметите, что алтарь исчез, а на его месте оказался проход в пещеры. Если хотите, туда и идите, однако советую обследовать храм до конца.

Спускайтесь на нижний этаж, идите в коридор слева и взламывайте запертые двери в комнаты жрецов. Разберитесь с одинокой обезьяной. В одной из келий найдете световую гранату, а в комнате с ящиками лежат множество стрел и три мины. Важно заглянуть и в комнату верховного жреца, дабы найти там паука и лечебный напиток.

Спуститесь в подвал, на складе найдете еще световую гранату около саркофага. Вернитесь к главному залу храма и спускайтесь по лестнице в пещеры. Здесь подстерегите двух обезьян, патрулирующих коридоры, чтобы оглушить их. Осталось еще две обезьяны, которых можно выманить к себе и ослепить световой гранатой. Обследуйте пещеры — найдете спуск вниз. Рядом с ним горит костер, возьмите из него огненную стрелу. Неподалеку живут два паука, охраняющих маленькую пещеру с мертвым Хаммеритом и долотом (chisel). Переходите по спуску в нижние пещеры. Запомните запертую дверь рядом с местом спуска, взломать ее нельзя, поэтому нужно добывать ключ. Обычными стрелами снимите гуляющую по деревянным балкам внизу обезьяну. Спуститесь к этим балкам по очередному ведущему вниз проходу.

Возьмите две огненные стрелы из центрального огня в соответствующей комнате, заберите моховые стрелы из другой комнаты и уложите прибежавшую обезьяну и паука: можете потратить огненную стрелу. Снайперски снимите камикадзе, если он появится.

Пройдите по перекрещенным балкам вперед, схватите водяные стрелы в бассейне и спуститесь вниз по высеченной из камня винтовой лестнице. Встаньте вплотную к окну в виде молота и выслушайте слова солдата. Заберите синий ключ и пергамент. Последний является картой этапа, поэтому обязательно загляните в этот пергамент. Синий же ключ нужен для открывания запертой двери. Впрочем, он подходит и для всех других запертых дверей в пещерах.

Откройте ее и зайдите в серию темных залов, обжитых тремя обезьянами, пауками и муховиком. Драки вполне можно избежать, если сразу прижаться к левой стене и ползти вдоль нее, пока не минуете три факела (опять же те, что на левой стене). Спуститесь к плоту, а затем найдите еще один ход вниз. Справа находится зал с тремя обезьянами.

Их легко снять парочкой газовых стрел или ослеплением оставшимися световыми гранатами. Старайтесь не поднимать много шума и не дайте убежать недобитому врагу, ведь в соседних комнатах дежурит еще полдюжины обезьян. Правда, они все очень увлечены созерцанием костров, поэтому их можно всех оглушить дубинкой заранее. В любом случае возьмите тело жреца, что лежит на растениях напротив костра, и отнесите его к плоту. Встаньте на плот и положите на него же тело. Дерните за палку рядом с плотом, дабы оттолкнуться от берега. Постарайтесь, чтобы оно ни в коем случае не упало в воду (утонет жрец, — пеняйте сами на себя), и ждите завершения вашего плавания.

Поднесите жреца к окошку в форме молота, и миссия завершится.

МИССИЯ ДВЕНАДЦАТАЯ

Into the Maw of Chaos

Цель этапа — найти Константина и подменить Глаз на подделку. Миссия веселая и очень насыщенная действием. Бегите вперед по длинному туннелю и никого не атакуйте: постоянно будут подходить все новые и новые твари, поэтому битва с ними никогда не закончится. Просто бегите мимо всех созданий, обязательно заскакивая в фиолетовые коридорчики по бокам: избежите схваток на небольшом участке пути и найдете в каждом коридорчике по две газовых стрелы. Постарайтесь подольше оставаться незамеченным и держитесь в тени, но если за вами погонятся, то просто бегите со всех ног вперед. В фиолетовых коридорах поднимите на бегу штук шесть газовых стрел и мчитесь дальше вниз по склону. Выбежав к лаве, прыгните на каменный выступ слева, и можете перевести дух — здесь вас уже не достанут.

Спрыгивайте на второй выступ и следуйте по проходу. Не подходите вплотную к светящимся кристаллам, иначе начнете терять жизнь! На ледяном полу вы почувствуете, что кристаллы вас немного притягивают, поэтому приготовьтесь пятиться от них назад. Осторожно соберите лежащие прямо рядом с кристаллами водяные стрелы, все восемь или, по крайней мере, не меньше четырех. Миновав первый участок ледяной поверхности, снимите стрелой одинокого камикадзе. Перед вами длинный ледяной спуск, по которому вам обеспечено несколько секунд езды в стиле американских горок. Постарайтесь потерять на этом участке не более одной-двух жизней. Теперь приготовьте водяные стрелы и подползите по теньку к огненному элементалу. Затушите его меткой стрелой и соберите шесть огненных стрел с крохотного островка у лавового ручья. Ступайте дальше по проходу, пройдите мимо глубокой пропасти, где периодически пролетают коконы с монстрами, и испытайте еще раз ощущение скоростного спуска по ледяной горке. Кстати, перед и во время первых трех секунд такого спуска прижмитесь к правой стене, чтобы заскочить на каменный пол, найдете огненную стрелу и четыре фрукта под растениями. Продолжайте спуск, лавируя между кристаллами. В зале прыгайте в воду за кристаллической колонной — окажетесь в затопленных туннелях. Как только появится возможность, отдышитесь и смело плывите вперед. Через некоторое время запас кислорода в легких подойдет к концу, и тут вы увидите окошко в левой стене. Постойте на выступе, пока не надышитесь, и ныряйте обратно. Длинный туннель приведет вас в комнату, внизу которой вы увидите пройденную уже кристаллическую колонну, но не сбоку, а сверху. Выныривайте так, чтобы упасть прямо в дырку этой колонны, и окажетесь в новой местности. Ух ты, какое большое дерево! Прикончите ударами или выстрелами в спину двух патрулирующих обезьян (это легко — они не видят друг друга) и обойдите дерево кругом, дабы найти вход в него. Расстреляйте трех пауков и соберите все три фрукта.

Залезьте на один выступ, затем на второй и выстрелите веревочной стрелой в деревянную поверхность рядом с потоком огненных искорок так, чтобы, запрыгнув на веревку, можно было спрыгнуть на следующий выступ. Возьмите с него моховые стрелы, заберитесь на другой выступ и выстрелите веревочной стрелой рядом со следующим, дабы по веревке на него забраться. Теперь с этого выступа идите наверх по чуть наклоненной поверхности, и персонаж выберется из этого огромнейшего дерева. Пройдите в проход с кристаллами по бокам и бегите направо. Не обращайте внимания на пауков, им за вами не угнаться. Если хотите все-таки перебить их, то газовыми стрелами нейтрализуйте два красных создания, а уж потом принимайтесь за их обычных собратьев. Однако лучше пробежать в проход слева, по мосту из огненных искр, в величественный коридор с освещением из фиолетовых алмазов. Не свалитесь в лавовые потоки по бокам, то есть придерживайтесь центра пути. Свет алмазы дают неравномерной, и остается почти непрерывная полоса тени, которая позволит вплотную подойти к охраняющей выход обезьяне. Снимите ее огненной стрелой, идите вперед и снимите следующей огненной стрелой обезьяну, обходящую путь над озером лавы. Также расправьтесь и с третьим врагом, после чего следуйте по проходу. Перепрыгните дыру, шагайте по горному выступу над лавой примерно минуту. Увидите телепортатор, из которого появляются все новые и новые монстры. Можно прекратить это безобразие, и нужно, если вы играете на уровне сложности Expert. Все же даже приверженцам «нормальной» сложности советую не отказать себе в удовольствии разрушить телепортатор.

Для этого надо четырьмя стрелами разных видов попасть по четырем светящимся шарам около телепортатора. Огненная стрела должна попасть в синий шар, водяная — в красный, газовая — в зеленоватый, а моховая — в белый. Как только все шары исчезнут в результате ваших метких попаданий, телепортатор тоже исчезнет, а значит, прекратится поток войск монстров, атакующих храм Хаммеритов и сам город. Идите вперед, к финальной схватке с главных антигероем игры, Константином. Нужно отнять у него глаз вашего героя, ну и мир спасти желательно. Переберитесь через каменное препятствие с помощью лиан и ползите по туннелю. Оставайтесь в тени и ни в коем случае не дайте себя обнаружить.

Константин очень силен: он сразу запирает выход из комнаты огромных кристаллом и начинает посылать на вас мух, а затем и огненные шары, которые вас мгновенно убивают. Самому Константину вашим оружием вред причинить нельзя... Драки надо избежать в любом случае. Сделать это достаточно просто — смотрите, как враг зажигает зеленый огонь, а затем развернется и пойдет к следующему постаменту, дабы зажечь другой огонь, синего цвета.

В это время, пока он идет к огню и произносит заклинание, подберитесь к Глазу в центре и используйте на него подделку (Fake Eye). Для того чтобы не беспокоиться о шуме и не ползти, а бежать, сделайте парочкой моховых стрел бесшумную дорожку к Глазу.

Итак, замена произошла, быстро отползайте в тень. Ждите пока Константин не зажжет все огни, прочитав над ними заклинания. Вскоре он подойдет к Глазу и начнет последние слова ритуала. Тут-то фальшивый Глаз и взорвется, убив Константина-демона.

Смотрите финальный мультик и начинайте проходить «Вора» заново — на уровне сложности Expert. Между прочим, несмотря на слова Гарретта, что-то мне подсказывает, что мы увидим и вторую часть Thief: the Dark Project.

Кирилл Шитарев

TOMB RAIDER III: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

РАЗРАБОТЧИК	**Core Design**
ИЗДАТЕЛЬ	**Eidos Interactive**
ВЫХОД	**декабрь 1998 г.**
ЖАНР	**action + adventure**
ТРЕБОВАНИЯ	**P-166, 16Mb, рек. 3D-уск.**

ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
РЕЙТИНГ	**8.2**

Третья часть увлекательных приключений знаменитой Лары Крофт

В том, что третья часть приключений Лары Крофт выйдет, никто особенно не сомневался. В конце концов, именно с первого Tomb Raider начался стремительный взлет компании Eidos. Великолепный ход — сделать главный персонаж девушкой и нарочно акцентировать на ней все внимание игрока (вид от третьего лица) — оказался беспроигрышным. Подавляющее большинство игроков, как известно, составляют мужчины, в связи с чем все своеобразные телодвижения Лары (вроде стойки на руках или подъёма вверх раскорякой) просто обязаны были сделать из нее звезду. Естественно, звездами стали и разработчики игры. И, к сожалению, у них началась «звездная болезнь». Два года назад графический движок был очень хорош. За одно то, что первый Tomb Raider шел на 486-й машине и под DOS'ом, разработчикам надо было памятник поставить. Однако выпускать уже третью игру все на том же движке — это уже ни в какие ворота не лезет. Да, поклонники ждут новую игру, да, железо надо ковать, пока горячо. И тем не менее движок надо было не просто чуть подретушировать, а основательно обновить. В конце концов, мы не зря сказали во вступлении к прохождению Heretic II в предыдущем номере, что Tomb Raider мертв.

Тем не менее, всем поклонникам Лары Крофт купить третью часть просто необходимо. Уровни по-прежнему интересны и сложны для прохождения, а сама Лара все так же сексапильна, как и прежде.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Для опытных «томбовских рейдеров» оно не составит проблем — всё осталось таким же, как и в первых двух сериях игры. Новинки весьма занимательны и красочны, но не принципиальны. Теперь Лара располагает новым набором транспортных средств, а также в дополнение к имеющимся навыкам может совершать резкие рывки, бегать и ездить по-спринтерски, а также ползать на коленях.

Новички смогут узнать *почти* все необходимые клавиши управления из основного меню (надо щёлкнуть на розовых очках, выдвинув их на передний план одной

из стрелок клавиатуры — вправо или влево по кругу). К сожалению, авторы игры не описали некоторые сочетания управляющих клавиш. Они таковы:

Shift + стрелка «вперёд» — движение не бегом, а шагом;

Ctrl + стрелка «вперёд» —

а) преодоление невысокого препятствия,

б) возможность ухватиться за пригодную для этого поверхность ***над головой*** с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (т. н. «monkey swing»);

Ctrl + **Alt** — прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо;

Ctrl + **Alt** + стрелка «вперёд» — прыжок вверх и вперёд с возможностью ухватиться руками за что-либо;

Ctrl + **Alt** + **Shift** — ухватившись руками за что-либо, Лара делает стойку на руках;

Shift + стрелки «вправо» или «влево» — передвижение вбок без поворота туловища;

Одновременно стрелки «вперёд» и «назад» — кувырок с разворотом в противоположную сторону.

А вот и несколько новинок «Tomb Raider III»:

Точка (русская **Ю)** + стрелки — передвижение на корточках или на коленях;

Shift + **Alt** + стрелка «вперёд» — изящный, но порой и опасный прыжок «ласточкой» с кульбитом через голову;

Сначала стрелка «вперёд», а затем клавиша / (рядом с **Ю**) — передвижение со спринтерской скоростью, но только по прямой.

По сюжету игры в разных местах спрятаны некие ***секреты*** (те же аптечки, патроны и проч.) Они крайне важны, и желательно найти ***все 59 штук***, поскольку пропуск даже одного из них хотя и не повлияет на успешность прохождения конкретного уровня, но лишит вас возможности поучаствовать в финальной игре на особом, Призовом уровне.

Создатели игры предлагают начинать с путешествия Лары по Индии, а завершать их ледовой Антарктидой. Промежуточные же три эпизода можно проходить в любой последовательности. Мы также последует этому совету.

СОВЕТЫ

Схватки в игре не претерпели существенных изменений. Одно из ключевых действий, которое вам надо запомнить при сражениях с многочисленными противниками, — отпускайте клавишу «огонь» после того, как вы уничтожили одного врага. Это позволит Ларе сменить объект стрельбы, а не палить безостановочно по мёртвому телу. Даже прыгая из стороны в сторону, она целится весьма метко, а потому старайтесь двигаться побольше, чтобы свести к минимуму ущерб от действий противника. В игре встретится ***множество*** тёмных мест, а потому всегда имейте под рукой запас осветительных патронов (назовем их свечами) и не расходуйте их зря. Кстати, выстрелы из оружия также подсвечивают затемнённую зону, пусть даже всего на несколько мгновений.

Ружьё хорошо там, где приходится сражаться и поражать группу противников либо наносить значительный ущерб одиночному врагу с близкого расстояния.

«Орёл пустыни» (Desert Eagle) — более мощное оружие, нежели обычные пистолеты. В данной серии игры он представляет собой некий эквивалент «магнума», фигурировавшего в предыдущих сериях. Оружие весьма эффективно в ближнем бою, когда вам требуется повышенная мощность огня.

Необходимость многократной перезарядки делает гарпун достаточно эффективным лишь для одиночного выстрела под водой (исключение составляет стрельба с подводного скутера — она ведётся почти автоматически). Обычно им можно на короткое время остановить противника с тем, чтобы самому отплыть в безопасное место или выбраться на сушу. Да и боекомплект для гарпунов крайне ограничен, а потому берегите их и используйте лишь в случае крайней необходимости.

«Узи» лучше приберечь для наиболее мощных противников и последних уровней игры.

Гранатомёт способен произвести серьёзные разрушения, но помните, что гранаты взрываются, лишь пролетев около 15 метров, что, кстати, и хорошо, поскольку вы ведь не хотите пасть жертвой собственного оружия. Сразу после выстрела не бегите вперёд, а дождитесь разрыва.

Ракетная установка уничтожит всё, во что она попадёт ракета, однако боезапас её *крайне* ограничен, а потому берегите каждый снаряд.

МР-5 заменила М-16 из предыдущих серий, поскольку это действительно новейшая модификация автоматической винтовки. Данное оружие идеально подходит для стрельбы на большие расстояния. Стреляя из неё, вы не можете ни бежать, ни прыгать.

Перед началом собственно игры не забудьте лишний раз потренироваться в доме Лары — там есть много того, чему следует научиться и сделать, в том числе — использовать более просторный гимнастический зал и даже пострелять в докучливого дворецкого. Не пропустите и особый ключ, которым вы отопрёте мотоцикл, чтобы погонять на нём вокруг дома.

ДОМ ЛАРЫ

В прохождениях предыдущих серий игры этому объекту не было уделено никакого внимания, поскольку в самом доме толком нечего было делать. В данной же игре дом Лары представляет собой некий мини-уровень, где есть чем заняться и что разгадать. Претерпели некоторые изменения интерьер и экстерьер строения, чтобы Лара смогла продемонстрировать свои новые способности.

Вы начинаете в спальне, причём шкаф с оружием на сей раз не заперт. Откройте его и возьмите коробку свеч, после чего идите к главной лестнице. В дальнем углу лестничной площадки есть ещё одна дверь, ведущая на чердак. Войдите в него и зажгите патрон. Вы обнаружите коробку, которую надо толкнуть дважды. Затем спускайтесь в библиотеку, расположенную рядом с комнатой, где стоят телевизор и пианино, поверните направо и найдите книгу, выступающую на полке. Толкните её, чтобы погас камин и вы могли войти в него и вскарабкаться наверх. Там сдвиньте коробки и возьмите новую упаковку свеч. Теперь вы увидите холл. Поверните выключатель, чтобы на ОЧЕНЬ короткое время открыть дверь, расположенную внизу в холле и ведущую в тренировочный зал. А теперь поспешите, чтобы попасть туда до закрытия двери, для чего срезайте где надо углы и прыгайте. Предпочтительней двигаться так, как описано ниже.

Нажав выключатель, бегите через холл назад к чердаку, по лестнице вниз к площадке второго этажа. Выйдя из чердачной двери, прыгните через перила и продолжайте бег, немного забирая вправо. Бегите к гимнастическому залу, используя спринтерский бег, чтобы влететь в дверь перед самым её закрытием.

Поскольку вы используете спринт (только при беге по прямой), вам не составит труда добраться до нижней части здания. Там вы найдёте ящик, который надо сдви-

нуть под отверстие в потолке и с ящика забраться в холл, что над вами. Идите к аквариуму. Поплавайте в нём, чтобы найти и взять вожделенный ГОНОЧНЫЙ КЛЮЧ, которым отопрёте лабиринт, ныне представляющий собой трассу для мотоцикла Лары — самое время установить новый рекорд скорости!

Перед тем как покинуть дом, вы, возможно, захотите посетить ещё одну секретную комнату. Идите к бассейну и нажмите на кнопку, расположенную позади трамплина для прыжков в воду. Так вы откроете дверь сзади в главном вестибюле и обнаружите выключатель. Нажав на него, вы откроете дверь непосредственно за вами, но также на *очень* короткое время. Перейдите на спринт и «ныряйте», стараясь миновать дверь прежде, чем она закроется. Над камином вас ждёт милый трофей.

Снаружи тоже есть кое-какие новинки, например, по части демонстрации боевого искусства Лары. В одном месте её верный дворецкий Дживз бегает в кевларовом бронежилете, шлеме, но с подносом для чая. Сбить его с ног вы, конечно, можете, но убить — ни-ни.

ИНДИЯ

ДЖУНГЛИ

Прежде чем начать скольжение с отправной точки, пройдите вперёд до конца, перепрыгните на склон справа от вас и соскользните на ровную площадку. С разбега прыгните налево через основной склон и присядьте, чтобы найти секрет № 1 — ружьё. Теперь начинайте скольжение по длинному склону, подпрыгните и уцепитесь за бревно. Обезьянку пощадите, она вполне безобидна. Аккуратно соскочите вниз, не особо поранившись об острые колья, продвиньтесь влево и соскользните на плоскую площадку с аптечкой. Возможно, что в этом месте на вас покатится здоровенный камень — если услышите нарастающий грохот, ступите или отпрыгните в сторону, чтобы избежать столкновения с ним.

Прыгните в зону позади дерева, чтобы взять лечебный изумруд и секрет № 2 — патроны. Завершите скольжение по склону и следуйте налево. Подберите ещё один изумруд и взберитесь на колонну, которая расположена сразу за ним. Спрыгните вниз. Слева от вас подберите гранаты — секрет № 3 — и подойдите к стене с водопадом. В левом просвете, где льётся вода, лежат свечи, а в крайнем правом — патроны. Теперь двигайтесь направо к грязному болоту — это опасная трясина — и через арку выходите на просторную поляну. Слева от себя увидите безобидную маленькую обезьянку, не убивайте её. Примите левее и отыщите проход, который ведёт к рычагу. Нажмите на него и идите мимо дерева назад в ворота, которые только что открылись.

Пройдите через ворота, спрыгните в небольшой зал — чуть правее от вас будет рычаг, а слева — движущаяся стенка с острыми кольями. Нажмите на рычаг и быстро прыгайте в нишу за спиной, чтобы избежать смерти. Когда стенка пройдёт мимо, идите налево и забирайтесь в отверстие. Найдите канат с прикреплёнными к нему рукоятками, соскользните по нему к основанию квадратного пня. Вскарабкайтесь на него и перепрыгните в проход, ведущий на поляну. Если всё же упадёте в реку, не сопротивляйтесь течению — пусть оно отнесёт вас к зелёному туннелю, ведущему к маленькому бассейну, где вы сможете выйти на сушу. И остерегайтесь пираний!

Красивый, но смертельно опасный тигр атакует вас у самого входа, так что приготовьте пистолеты. Отыщите дерево с большим дуплом, нажмите на рычаг внутри

него, но будьте настороже: на вас катится большой камень. Увернитесь от него, после чего пройдите по его маршруту вверх к ещё одному рычагу, который откроет дверь слева за углом. Проследуйте туда и убейте второго тигра. Идите направо через густые заросли и отыщите патроны на небольшом выступе слева, вернитесь и следуйте в прежнем направлении.

Идите в новую зону, где вас опять поджидает тигр — очередная мишень для вашей огневой подготовки. Продолжайте идти вперёд, пока не увидите лёгкую дымку от солнечных лучей. Там, где они падают на землю, есть яма с кольями. Обойдите её стороной. Развернитесь направо, между деревьями отыщите патроны. Пройдите вдоль стены направо, проползите под упавшим деревом и убейте ещё одного тигра, после чего подлечитесь изумрудом. Идите по стволу упавшего дерева вверх, у колонны прыгайте налево и поднимите магазин для винтовки MP-5.

Вернитесь на ствол дерева, подойдите к его концу, встаньте спиной к краю, спрыгните, повисните на руках, разожмите их и тут же снова ухватитесь за край нижнего выступа, затем подтянитесь. Залезайте на ствол за секретом № 4 (свечи и гранаты). Внизу вас подстерегают острые колья, а потому повисните на руках и осторожно падайте вниз на один из покатых спусков, перепрыгнуть которые можно в разных направлениях. Двигайтесь в какую-нибудь одну сторону, и вскоре вы сможете миновать колья. Поднимите в двух каменных нишах по магазину для винтовки Desert Eagle, спрыгните в тёмный туннель и шагом пройдите между кольями. Подтянитесь на руках, покиньте эту зону и вернитесь к концу дерева, с которого недавно спрыгнули вниз.

Теперь соскользните с него влево и идите к левой золотистой решётке, мимо неё — по утыканном кольями проходу. С разбега заскочите на каменный блок, поднимите аптечку, поверните направо, прыгните ещё, а под конец — ещё раз, теперь уже на зелёный склон. Вам на нём не удержаться, но, падая, ухватитесь за его край и на руках передвиньтесь вправо, где можно подтянуться и взять изумруд.

Переместитесь назад, соскочите на площадку чуть ниже и с неё прыгайте вперёд к стене, по карнизу которой бродит обезьянка. Уцепитесь за край каменистого раскола впереди вас и на руках продвиньтесь влево, подтянитесь, проползите на коленях влево, распрямитесь, развернитесь в обратную сторону, заскочите на каменный блок, а с него — вниз, ко входу в тёмный проход. Можете зажечь свечу и идти вперёд — налево, к рычагу, который откроет ворота внизу. Но этот же рычаг освободит громадный камень-убийцу, а потому резко развернитесь и резво выбегайте из прохода. Когда угроза минует, возвращайтесь внутрь и найдите над рычагом скрытый вход в пещеру. Заберитесь в неё и найдите секрет № 5 — гарпуны и ракеты, после чего аккуратно спрыгните с карниза вниз на землю. Убейте тигра и идите в коричневые ворота.

Сразу же поверните налево и продвигайтесь вперёд. Вы увидите три камня, катящихся последовательно один за другим. Дождитесь, когда минует последний камень, поднимитесь по склону и углубитесь в кусты. Подберите аптечку, отыщите яму в земле и прыгните в неё, но тут же вновь ухватитесь за край нижнего прохода, чтобы не наткнуться на колья внизу. Подтянитесь и войдите в проход, ведущий к секрету № 6 — пачке свечей и изумруду. Сохранив игру, поэкспериментируйте с методикой выхода наружу. Вернитесь к трём камням, пройдите мимо них, пока не окажетесь на берегу реки. По мелководью бегите направо — там на берегу вы найдёте боеприпасы для автомата «Узи». Прыгните на маленький остров в другой стороне реки, ещё раз прыгните и подтянитесь на зелёный карниз над головой, где нажмите на рычаг и тем самым откройте дверь, пока ещё находящуюся на удалении от вас.

10 Зак. 169

Ныряйте в реку и через туннель плывите в просторный зал, в середине которого есть помост с двумя рычагами друг против друга. Нажмите на оба, снова ныряйте и через открывшуюся дверь плывите в следующий зал. С платформы в центре его возьмите свечи и оглядитесь. В зале есть два открытых прохода — один с дверью, другой без двери. Пройдя в тот, что без двери, вы окажетесь на просторной территории с массой колонн и постаментов, однако вы там мало что можете сделать. Возвращайтесь в зал и идите к проходу с дверью — в конце его имеется рычаг. Нажмите на него, и вся вышеупомянутая территория окажется под водой.

Плывите к дальнему водопаду и выбирайтесь из воды. Найдите проход за потоком воды, пройдите по нему до лестницы и поднимайтесь по ней. Снова пройдите сквозь воду и вскарабкайтесь на ещё один камень, залитый водой, после чего совершите прыжок с разбега на предыдущий водопад. Войдите в коридор и нажмите на рычаг, открывающий подводные ворота.

Прыгайте в воду внизу и ищите зелёные каменные ступени. Выходите и карабкайтесь на высокую каменную тумбу, затем с разбега прыгните на следующую тумбу, где вас поджидает изумруд. Прыгните назад в воду и проплывайте в ворота, которые только что открыли — они находятся под чёрным настенным барельефом. После короткого заплыва вы окажетесь в следующей комнате с кое-какими боеприпасами по углам. Расправившись с полосатым хищником и забрав амуницию, карабкайтесь по лестнице наверх.

Поверните за угол и не мешкая поднимите ключ Индры (если обезьянка опередит вас, её, увы, придётся пристрелить). Обойдите зелёную площадку, найдите выход, немного спуститесь, с безопасной высоты расстреляйте тигра и прыгайте вниз. Пробираясь к правому проходу, постарайтесь не попасть в коричневые зыбучие пески. Перед тем как применить ключ Индры и открыть ворота, подберите в небольшой нише слева пачку патронов. Входите в ворота, просмотрите ролик и завершайте уровень.

РАЗВАЛИНЫ ХРАМА

Двигаясь по тропе, минуйте дерево и убейте двух кобр. Если вас укусит змея (и красная «полоска жизни» в левом верхнем углу экрана сменится жёлтой), сразу же примените аптечку, а иначе медленно умрёте. Если змей в зоне окажется много, сначала перебейте всех их, а потом примените аптечку — проявите разумную экономию ценных медикаментов.

Рычаг, расположенный за второй змеёй, откроет расположенную неподалёку дверь в полу. Прыгайте в образовавшееся отверстие и зажгите свечу, чтобы осмотреть проход. Идите прямо, направо, а перед тем как из него выйти, подберите аптечку и убейте кобру и обезьяну. В следующей зоне есть водоём, населённый смертоносными пираньями; на зелёных каменных ступенях слева вы можете найти несколько полезных предметов.

Это может показаться безумием, однако всё же ныряйте — другого пути нет — и БЫСТРО плывите на другой берег к выступу, немного притопленному водой. Пока на костях остаётся ещё немного мяса, вылезайте из воды, идите направо, нажмите на рычаг, который откроет подводные ворота, расположенные между двумя затопленными выступами. Идите вдоль стены обратно, снова ныряйте, плывите в эти ворота и вылезайте из воды.

Впереди лежит громадная куча то ли грязи, то ли земли. Постарайтесь разглядеть на ней одну-единственную ровную площадку, на которую можно запрыгнуть. Затем идите вдоль кучи к выступу слева и прыгайте к каменному карнизу. Следуйте по не-

му вперёд, пока не выйдете наружу рядом со вторым водопадом. Подберите изумруд и с разбега прыгните к большому дереву слева.

Поищите на его ветвях боекомплект и свечи, вернитесь к стволу и совершите аналогичный предыдущему прыжок в другую сторону, чтобы ухватиться за край выступа и подтянуться на него. Следующий прыжок такого же рода приведёт вас к другому дереву с аптечкой, а затем — к водопаду, откуда вы сможете добраться до второго водопада. Здесь прыгните вниз и, ухватившись за край, на руках перебирайтесь вправо, где найдите спрятанные в нише патроны. Ползите на коленях, пока не сможете встать во весь рост, и аккуратно спрыгните вниз.

Слева от вас имеется выступ, на который вам надо прыгнуть, ухватиться и забраться. Ползите в пещеру, но остерегайтесь двух кобр, стерегущих выход наружу. Скользите вниз и помните про катящийся сверху камень. В следующей зоне вы увидите внушительную статую и каменный блок справа от неё — его-то вам и надо вытащить. Взяв лежащие за ним патроны, а слева от статуи — ружьё, проследуйте в отверстие, скрывавшееся за блоком. В новом помещении вас встретит неожиданно ожившая статуя, так что предстоит немного побегать и пострелять. Через кучу грязной земли забирайтесь на каменный выступ и подлечитесь изумрудом.

По завершении битвы отыщите дыру в полу, откройте её, наступив на плиту рядом, спуститесь и нажмите на рычаг, который откроет дверь справа. Сдвиньте блок, расположенный рядом с рычагом, и выйдите в следующую зону, где вас встретит рой летящих отравленных стрел. Но вы же играете в Tomb Raider III, где Лара умеет ползать! Не мешкая, спускайтесь в ближайшую яму, чтобы найти в ней секрет № 1 — аптечку, и стремительно отбегайте в сторону, если не хотите быть раздавленным катящимся камнем.

Продолжайте ползти мимо летящих стрел туда, откуда выкатился шар, подберите патроны, аптечку и свечи, после чего возвращайтесь в комнату со статуей. Пройдите в предварительно открытую дверь, и вскоре вы окажетесь перед туннелем, залитым жидкой грязью. Прыгните в неё как можно дальше и двигайтесь вперёд, ни на миг не останавливаясь, а то захлебнётесь. Выбравшись наружу, взберитесь на максимальную высоту на холм, развернитесь и с разбега ухватитесь за край каменного пола. Минуйте проход, найдите рычаг и нажмите на него — откроется дверь слева.

Стремительно войдите в неё и столь же поспешно пробегите с прыжками смертельно опасный коридор с кольями и клацающим лезвием. В новом зале вы найдёте громадную решётчатую конструкцию с встроенным в неё рычагом, который открывает дверь над головой Лары. ПОКА ЭТОТ РЫЧАГ НЕ НАЖИМАЙТЕ, а для начала вытяните из двери неподалёку от рычага один из блоков, потолкайте его к конструкции с решётками, взберитесь и подтянитесь наверх. Повернув за угол, вы обнаружите над головой лестницу, подпрыгнув и забравшись на которую найдёте секрет № 2 — комнату с рядом полезных предметов. Здесь же нажмите на рычаг и спуститесь назад на пол. Вот теперь нажмите на рычаг в стене конструкции, подтащите блок в нужное место, после чего вскарабкайтесь наверх. Пройдите в дверцу и ныряйте. Нажмите подводный рычаг, откроется ещё одна дверь. Плывите в неё до упора, после чего нажмите по очереди на два рычага справа и слева от вас и спешно возвращайтесь назад. Отдышитесь и повторите путешествие к двум рычагам, но на полпути поднимитесь к потолку туннеля — в нём открылось окно, через которое вы выберетесь в просторный зал с бассейном.

Ныряйте в бассейн — в его стенах имеются три рычага. Нажмите два из них, расположенные друг против друга, в результате чего каменные статуи начнут изрыгать

пламя. Остающийся рычаг открывает на время подводную дверь, за которой вы можете подобрать несколько предметов — это и есть секрет № 3.

Выйдя наружу, присмотритесь — вы заметите потайные платформы, плавающие в вышине. Огонь сделает их достаточно видимыми, чтобы подпрыгнуть и уцепиться за первую, потом за следующую и, наконец, перескочить на башню у воды, где нажать на рычаг. Спуститесь вниз, прихватите изумруд, после чего бегите в дверь слева от вас. Но не мешкайте — дверь откроется лишь на короткое время, так что если не успеете, придётся последние процедуры повторить заново.

В левом конце длинного зала имеется решётчатая дверь, а справа — панель с острыми кольями. Нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь в дальнем конце зала, при этом панель начнёт надвигаться на вас. На спринтерской скорости пробегите по залу, схватите на полу ключ Ганеша, заскочите в дверь, через которую вошли в этот зал, и дождитесь, когда колья минуют вас. Когда со всем этим будет покончено, вернитесь в зал и подберите в правом его конце боеприпасы и аптечку.

Возвращайтесь в предыдущее помещение с бассейном — Боже, во что он превратился! Вскарабкайтесь по куче и войдите в проход справа. Осмотритесь и подберите свечи — они вам очень пригодятся. Поднимитесь по ступеням, но остерегайтесь катящегося камня — проворно отступите назад и спрячьтесь. Продолжайте движение по ступеням, пока не достигнете пары дверей. В этом месте дорога разветвляется направо и налево. Пойдите направо.

По ходу нажмите на рычаг и входите в ворота. Проигнорируйте искушение обследовать лаз в стене слева и двигайтесь по проходу, пока не войдёте в большой зал со статуями, изумрудом и решётками в полу. Продвигайтесь по залу и убейте надоедливую обезьяну, выхватившую у вас из-под носа аптечку. Под конец спрыгните вниз, повисните на руках и спуститесь по лесенке в стене на пол.

Вы оказались в уже знакомом зале с мёртвой статуей. Взберитесь на холм, а с него — на карниз, где найдёте два рычага друг против друга. Они откроют ещё одну дверь в зале. Спуститесь в зал и идите в эту дверь. Минуйте яму и войдите в следующую дверь, где вам придётся поплавать, чтобы нажать на рычаг на стене. Постарайтесь избежать смертоносного пламени, исторгаемого каменными статуями, а уж коли не повезёт, прыгайте в воду, чтобы сбить пламя. Данный рычаг откроет подводные ворота, через которые вы проплывёте. Остерегайтесь только попасть в фокус мерцающего в отдалении белого огонька — это из стены вылетают крайне опасные отравленные стрелы.

На зелёном выступе подберите аптечку, а затем плывите к другому зеленоватому выступу у самой воды — рядом с ним найдёте лестницу типа шведской стенки. Поднимитесь по ней, сделайте кульбит назад — и вы окажетесь на новом выступе. Совершите с него пару последовательных прыжков на выступы из стены, применяя где обратный кувырок, а где прыжок с разбега. Куда именно прыгать, станет ясно по ходу дела — больше вам попросту никуда запрыгнуть не удастся. Вскоре перед вами замаячит выступ с разлегшейся на нём коброй — придётся прыгать и туда. Ещё один прыжок приведёт вас в зал с катящимся навстречу камнем, отравленными стрелами и клацающими лезвиями. Здесь схитрите: как только прыгнете в этот зал с предыдущего выступа и увидите катящийся камень, тут же совершите кульбит назад; камень свалится в воду, а вы повторно прыгнете в зал. Там опуститесь на колени и ползком минуйте смертоносные пакости. Слева подберите аптечку, с разбега перемахните через яму, подлечитесь изумрудом и тактически грамотно спуститесь.

Шагом минуйте острые лезвия, на коленях проползите через туннель — и вот вы в маленьком помещении с секретом № 4: боекомплектом с охраняющей его коброй.

Поищите по углам полезные предметы и возвращайтесь в зал, где подобрали последний изумруд. Толкните подвижный блок в углу, тем самым открыв доступ к ещё одному блоку, который надо толкнуть четырежды. Поманипулировав с остальными блоками, вы конце концов отыщете скрытый рычаг, нажатие на который заполнит яму водой. Продолжайте двигаться к следующей комнате.

Сразу после входа в неё на вас покатятся два камня. Доступными способами постарайтесь избежать гибели, идите под уклон и прыгайте через яму с кольями. Загляните в соседнюю яму — вы увидите в ней с одной стороны колья, а с другой — воду. Выбирайте воду, куда и прыгайте, после чего плывите в соседнее помещение со знакомыми огнедышащими статуями. Проходите к бассейну, который недавно затопили, смело ныряйте и нажимайте на рычаг, открывающий дверь здесь же. Плывите вниз по коридору, подберите второй ключ Ганеша, вылезайте на поверхность и покидайте эту зону. В следующем зале, также знакомом, есть двое запертых ворот с парой замочных скважин, а у вас совершенно случайно имеется пара ключей. Войдите в открывшиеся ворота и как бы между прочим обратите внимание на надвигающийся на вас потолок с кольями. Бегите к стене и взбирайтесь по лестнице навстречу новому изумруду. Блок в правом углу — подвижный, его надо потянуть на себя, после чего на него можно забраться и совершить прыжок с разбега на расположенный выше карниз с рычагом. Повернитесь и совершите аналогичный прыжок на другой карниз, там найдите и используйте на очередной рычаг, открывающий ворота. Правда, это действие спровоцирует угрожающий накат ещё двух камней, но их можно без труда избежать прыжком в любую сторону.

Пройдя в ворота, вы окажетесь в помещении с двумя тропами, причём каждую охраняют огнедышащие статуи. Изловчитесь уйти от обжигающего пламени — здесь вам может помочь спринтерский бег. Дождитесь, когда пламя станет угасать, бросайтесь вперёд и сворачивайте в самый последний момент перед возобновлением огня. И вот вы в новом помещении, где снова оживает статуя. Организуйте ей достойный прием, после чего отберите у неё меч. С одного из выступов возьмите патроны. Взберитесь на выступ с многоруким монстром, и внизу оживёт вторая статуя. Повторите процедуру отбора меча у трупа, вернитесь к статуе, имея при себе уже два меча, и оба вложите в пустые ладони чудища — тем самым вы откроете себе выход из этого весёленького места. Войдите в следующую комнату и по дыркам проберитесь через неё. В новом помещении бросайтесь на землю и ползите дальше, где вас в который уже раз встретит ожившее чудовище.

Покончив с ним, возьмите в середине комнаты новый ключ Ганеша и следуйте к двери, которая распахнётся перед вами. Осветите помещение свечами и на спринтерской скорости летите в комнату, в дальнем конце которой нажмите на рычаг. Вновь на вас двинется потолок с кольями, а потому, не мешкая, нажмите на второй рычаг, чтобы открылась дверь в полу, куда вы и прыгнете. Там вы найдёте второй ключ Ганеша, а также решётку, которая распахнётся, едва вы возьмёте ключ. Теперь возвращайтесь в комнату, где нашли первый ключ.

Двигайтесь в комнату с парящим над землёй изумрудом и ямой с водой. Стремительное течение потянет вас на колья, так что быстро плывите вправо или влево и врубайте поочерёдно два рычага — нажатие на них положит конец мощному течению. Подберите третий ключ Ганеша, всплывайте и вылезайте из ямы.

Теперь поспешите к стене с тремя замочными скважинами (как поступить здесь, имея на руках три ключа, мы вам ни за что не скажем). Но если догадаетесь сами, то в верхней части лестницы распахнутся ворота, через которые вы и пройдёте, чтобы навсегда запомнить это милое путешествие.

РЕКА ГАНГ

УПРАВЛЕНИЕ МОТОЦИКЛОМ

Ctrl + «вперёд» — сесть на мотоцикл;
End + «вправо» — «влево» — слезть с мотоцикла на правую или левую сторону;
Ctrl — вперёд;
Alt — назад;
Стрелки «вправо» — «влево» — соответственные повороты;
Клавиша **/ (слэш)** + «вперёд» — спринт на мотоцикле.

С самого начала нового эпизода этот чудо-мотоцикл так и манит вас к себе, однако не спешите оседлать его. Идите налево к крутому коричневому скату, обойдите его слева и остановитесь у обрыва. По встроенной в его стену лестнице сместитесь влево. Вам предстоит совершить серию непростых прыжков с разбега с одного плоского выступа на другой, пока не доберётесь до секрета № 1 — комнаты с многочисленными тумбами и скатом. Оказавшись в этой комнате, встаньте справа от ската лицом к его стене, запрыгните на него, после чего сделайте серию прыжков вправо и вперёд. Ухватитесь за край каменной тумбы, чтобы добраться до плоских площадок и лежащих на них пачки патронов и аптечки (и это вознаграждение за такие мучения?!). Теперь вам предстоит проделать весь путь обратно.

Садитесь на мотоцикл, в удобном месте на полной скорости перепрыгните реку и продолжайте движение вдоль стены. Перед обрывом, дно которого скрыто сиреневой дымкой, сойдите с машины и по встроенной в стену лестнице спуститесь к секрету № 2, где можно подобрать три нужных предмета. Вылезайте, садитесь на мотоцикл, перепрыгивайте на нём яму, в которой только что побывали, и продолжайте движение в том же направлении. Совершите ещё один несложный прыжок и выезжайте на возвышенный участок дороги, откуда на противоположной части пропасти видно продолжение трассы. Тщательно подготовьтесь к затяжному прыжку, совершать который следует на спринтерской скорости. Теперь вы оказались у золотистой двери. Оставьте мотоцикл, осторожно спуститесь с обрыва и вернитесь к месту прыжка.

Найдите слева от себя и также на противоположной стене пропасти относительно узкий проход, в который надо прыгнуть. Идите вперёд то шагом, то ползком, по пути убейте двух кобр и в итоге прыгайте вниз. Вы окажетесь перед рычагом, открывающим золотистую дверь неподалёку от вас. Садитесь на мотоцикл, въезжайте в эту дверь, а заодно прихватите целебный изумруд.

В этой точке вам надо оставаться на главной тропе. Можно, конечно, принять вправо и существенно сократить путь к концу этого уровня, однако таким образом вы пропустите несколько секретов и лишитесь шанса попасть на призовой уровень. Если вы всё же предпочтёте срезать угол, то вам надо проделать следующее.

Направьте мотоцикл вниз по ухабистому склону и перепрыгните через реку. Ваш путь завершится в туннеле, куда вскоре прибудет обезьянка с аптечкой. Пристрелите зверюшку и всех её сородичей, продолжайте двигаться по проходу, пока не достигнете зелёного утёса в двумя входами. Обследуйте оба, но остерегайтесь нападения змеи! Верхний вход ведёт в маленькую пещеру, в которую можно заползти и найти там первый ключ от Ворот. Далее двигайтесь по зелёному проходу, ведущему к коридору с обезьянами и замками от Ворот.

Прыгайте, хватайтесь за край карниза в конце зала, чтобы выбраться наружу — там вы увидите дверь и опасные зыбучие пески поблизости. Подберите изумруд, отыщите крутой склон и сделайте обратный кульбит на него. Как только начнёте соскальзывать, хватайтесь руками. Прыгайте со склона, чтобы достичь колонны, ухва-

титесь за её край и подтянитесь на руках. Прыгайте к ветвям и входите в отверстие в стене, где вас также ждут ветви и карниз.

Убейте всех обезьян, попадающихся у вас на пути, совершите несколько прыжков налево, чтобы подобрать боеприпасы с другого карниза. Правее вы увидите строение со вторым ключом от Ворот и обезьянами. Спускаясь по лестнице, посмотрите на пылающую статую, нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь, ведущую наружу. Вы увидите новых обезьян, но большой проблемы для вас они не составят.

Вернитесь в зал с карнизом и замками от Ворот, откройте их. Вернитесь к мотоциклу, поезжайте вверх и совершите головокружительным прыжок над зыбучими песками. Обогните здание, в котором нашли второй ключ, и углубляйтесь в джунгли у реки. Совершите последний прыжок через реку, чтобы вернуться на главную тропу. Что же, время вы сэкономили, но лишились нескольких секретов.

Если же вы решили действовать по полной программе, то поступайте так. Придерживайтесь правой стороны склона и совершите затяжной прыжок. После приземления направьте машину на стену, чтобы сбросить скорость, а то можете иметь крупные неприятности. С наклонного зеленоватого камня поверните направо. Теперь вы оказались в просторном помещении с большой ямой в полу. Объезжайте её и двигайтесь вверх. На вершине остановитесь и слезайте с мотоцикла. Заходите на желтоватый каменистый склон и спускайтесь по нему.

Справа на одном из карнизов вы найдёте боеприпасы. Затем подтянитесь на руках, опуститесь на колени и ищите секрет № 3 — гарпуны, магазины для «Узи» и изумруд. Возвращайтесь к мотоциклу и спускайтесь по этому же склону, пока не достигнете площадки. От неё ведут два пути, но оба заканчиваются в одной и той же открытой зоне с парящим в вышине изумрудом и ещё одним склоном, который вы перепрыгнете на мотоцикле. Продолжайте подъём вдоль круто петляющего склона, пока не окажетесь перед необходимостью совершить на большой скорости затяжной прыжок над ямой, а затем и рекой.

Оставьте мотоцикл, возьмите изумруд, спуститесь по стенной лестнице — справа на карнизе с коброй лежат боеприпасы. Поднимитесь наверх, садитесь на мотоцикл и направьте его вдоль стены в сторону обрыва реки — на другом её берегу вверху в скале есть проём, куда и прыгайте, разогнав машину до спринтерской скорости. Идите направо вдоль стены, прыгайте на карниз, убейте двух орлов и прыгайте в следующий проём впереди.

Сделайте ещё прыжок вперёд на карниз; затем направо по диагонали — на скат, цепляйтесь и на руках перемещайтесь направо к секрету № 4. Чтобы выйти из этого места, прыгайте сначала назад на склон, потом ещё несколько раз на камни и выступы, доступные вам, и, наконец, на горизонтальную решётку, с которой вы без труда пройдёте к своему мотоциклу.

Сейчас вы убедитесь в том, что это и в самом деле чудо-зверь, а не машина. Направьте мотоцикл к тому месту, возле которого недавно расстреляли двух орлов, но теперь не прыгайте на карниз, а просто съезжайте вниз, перескакивая с камня на камень. Теперь — вперёд и направо, к пещере с двумя обезьянами и изумрудом. Развернитесь и езжайте в проход справа. Заберитесь на большой камень у стены, следуйте вперёд, затем прыгайте на карниз, расположенный чуть ниже вас. Убейте ещё трёх орлов и прыгайте снова в прежнем направлении, только чуть вправо и вниз. Отсюда вам видна расщелина в стене. Прыгайте к ней, цепляйтесь, смещайтесь вправо — и секрет № 5 у вас в руках! Прыгайте в воду, плывите к левой стороне водопада, выбирайтесь наружу, проходите сквозь пелену воды, взбирайтесь по камням и идите вперёд — к концу этого уровня.

ПЕЩЕРЫ КАЛЛИЯ

Данный уровень как сюжетно, так и структурно отличается от предыдущих. По сути, он представляет собой громадный лабиринт, изобилующий огромным количеством проходов, туннелей, ям и скатов, многие из которых имеют лишь косвенное отношение к задаче по успешному прохождению игры и служат только препятствием на пути к выходу. Примечательно также, что на этом уровне изначально не спрятано ни одного секрета, а потому действия играющего могут быть гораздо более свободными, нежели раньше. На фоне бесчисленных поворотов и приседаний на корточки ***изредка*** появляются участки, либо сулящие Ларе какие-то полезные приобретения, либо грозящие погибелью. Остерегайтесь кобр — в начальной части маршрута их вам попадётся минимум две, хотя какого-то повышенного коварства или небывалой убойной силы мы у них не обнаружили. Не менее серьёзный противник — каменные шары, хотя и нечасто, но всё же накатывающие на вас сзади. При малейших признаках их появления — обычно у вас за спиной — не ищите по ходу каких-то лазеек и ответвлений, не пытайтесь прыгать из стороны в сторону, а просто бегите вперёд, подчас на спринтерской скорости, но в конце пробежки всё же постарайтесь оперативно спрятаться от круглой смерти в боковом проходе или нише. Тёмные места рекомендуем предварительно разглядывать при свечах и лишь затем направлять туда свои стопы — опять же из опасения змей и возможных других ловушек.

В остальном же вплоть до самого конца уровня можно, соблюдая элементарную осторожность, бродить по лабиринту, со временем начиная отмечать про себя знакомые места и более целенаправленно отыскивая новые проходы. Задача эта, как показывает наш опыт, вполне решаемая, причём за не такой уж большой промежуток времени. Советуем, кстати, это проделать, ибо в лабиринте можно найти несколько полезных предметов, а заодно попрактиковаться с решением подобных задач.

Однако, следуя взятым на себя обязательствам дать прохождение всех уровней, в том числе и этого, и имея в виду, что три предыдущих индийских эпизода могли основательно потрепать нервы уважаемым игроманам, предлагаем вашему вниманию самый короткий путь к победному финалу.Договоримся о принципе передвижения: в начальной части маршрута мы будем идти, мысленно касаясь рукой ***левой*** стены. Это может показаться несколько примитивным способом управления игроком, когда ему порой придётся возвращаться на только что пройденный участок пути, но зато так мы уж точно не заблудимся. Итак, двигаясь с начальной точки маршрута влево, вы вскоре окажетесь перед двухступенчатой ямой, на дне которой лежат свечи. Выбравшись из неё, двигайтесь в избранном направлении, пока не окажетесь перед второй, более глубокой и менее интересной ямой. Идите дальше, но теперь на каждом повороте посматривайте вперёд — где-то здесь затаилась кобра. Забавы ради можете её убить, хотя в вашем арсенале на данный момент аптечки нет. Мы же рекомендуем просто развернуться от твари и, повернув сразу же направо, двигаться дальше, уже придерживаясь правой стены. Как ни банально это звучит, но вы у цели. После не такого уж большого числа поворотов, карабканья и ползанья вы окажетесь в мрачном помещении с манящим отверстием в полу. Что там, внизу, вам не подскажут даже свечи, а жаль, ибо в непроглядной темноте подвала притаились аж четыре кобры, где-то копят яд ещё шесть, а вдобавок ко всему откуда-то сверху вот-вот выкатится вездесущий символ Немезиды — каменный шар. Плюс ко всему вам надо не только уцелеть, но и выбраться из этого зооуголка. Прежде чем набраться смелости и спрыгнуть вниз, совершите прыжок над ямой и подлечитесь изумрудом.

Теперь ради интереса можете попробовать разные варианты противоборства с врагами и очерёдности стрельбы, но, видимо, лучше всего сначала всё же уклониться от камня, а потом пристрелить змей, а не делать это наоборот или одновременно. Спасительное от змей место в комнате одно — в её центре, на некоем подобии растения. Не исключён и пацифистский вариант действий: ни в кого не стрелять, никого не убивать, а опрометью броситься к светящемуся в отдалении спасительному квадрату выхода — там расположен скат — и на максимальной скорости убегать от шара, а в последний момент припасть к земле и забраться в низкий проход справа, подлечившись изумрудом и подобрав аптечку.

Соскользнув по скату, вы окажетесь в странном помещении, залитом (как вы поймёте и, возможно, довольно скоро) смертельно ядовитой жидкостью, среди которой попадаются спасительные каменные плиты. На центральной плите стоит в общем-то вполне современного вида босс, плотоядно хохочущий и обстреливающий вас ракетами. Проворно прыгните на плиту слева от вас, обнажите револьверы и откройте непрекращающийся огонь по противнику. Сами же *постоянно* перемещайтесь, прыгайте и вообще уклоняйтесь от его выстрелов. Как ни странно, лучше всего на него действуют именно револьверы, тогда как против более мощного огня у него, похоже, стойкий иммунитет.

Расправившись со злодеем, попрыгайте по платформам, подберите гранатомёт и гранаты к нему, а в завершение акта возьмите с центральной платформы артефакт. Вот, собственно, и всё — и данному уровню конец, и всей индийской эпопее венец.

ЛОНДОН

ПРИЧАЛ НА ТЕМЗЕ

Начиная путешествие по Лондону, пройдите на длинную чёрную площадку, тянущуюся вдоль покатой крыши. С разбега перескочите эту крышу, подберите патроны и изумруд, после чего воспользуйтесь ящиком, чтобы перебраться обратно. Опуститесь вниз и прыгните на жёлтый подъёмный кран, спуститесь с него на серый противовес, найдите на нём место, откуда можно спуститься на крышу под вами и при этом не напороться на колючую проволоку. Завершите спуск с крыши, шагом минуйте колючую проволоку, войдите в проход, убейте крыс и подберите секрет № 1 — аптечку и боеприпасы.

Вернитесь к проволоке, двигайтесь налево до упора, вскарабкайтесь выше, затем ещё выше, поднимитесь по жёлтой настенной лестнице, вернитесь на кран и посредством серии прыжков вернитесь к началу уровня на узкую черную площадку. Встав лицом к крыше, сдвиньтесь до конца влево, спрыгните на чёрную рифлёную платформу, с неё шагните назад. Опустившись на покатую крышу внизу, тут же прыгните вперёд, уцепитесь за край ската, вскарабкайтесь по нему и соскользните по его покатой стороне. Включите настенный рубильник, повернитесь направо и посмотрите вниз — теперь там появилась горизонтальная зелёная дверь.

С разбега прыгните вперёд и чуть правее, на маленькую плоскую крышу, поднимите с места приземления аптечку, отступите назад, повисните на руках и доберитесь до упомянутой зелёной двери. Пройдите по коридору — в соседнем помещении вы заметите короткий карниз, вторая половина которого крайне ненадёжна и готова обрушиться. Расстреляйте двух крыс в отдалении, бегом преодолейте шаткий карниз и, прыгнув, ухватитесь руками за край карниза напротив, где лежат тела убиенных вами грызунов. Пройдя в соседнее помещение, пристрелите охранника и завладейте его ключом от загадочной пока комнаты. Вернитесь на карниз с крыса-

ми, с его торца спуститесь на платформу ниже, нажмите на кнопку, спуститесь ещё ниже, встаньте на колени, подберите гарпуны. В углу двора за каменным парапетом подберите изумруд. Подойдите к стенной лестнице, нажмите кнопку, открывающую перегородку наверху, поднимайтесь по лестнице и вступайте на... ну конечно же, в третий раз на карниз с любимыми дохлыми крысами.

Прыгайте на знакомый, но теперь уже укороченный карниз, идите к зелёной двери и, не доходя до неё, сворачивайте направо — там тоже есть рубильник, который вы нажмёте. Дверь снова упадёт, а вы аккуратно спуститесь на карниз ниже. Убейте ворону, сдвиньтесь влево почти до конца карниза и найдите чуть выше узкий проём в стене. Заберитесь в него и ползите вперёд на коленях — в конце пути и чуть ниже увидите люльку строительных рабочих. Заберитесь в неё, найдите кнопку и нажмите. Спускайтесь вниз к зелёной двери, которую только что открыли. Ползите обратно, спускайтесь на карниз и идите в противоположном направлении до конца. Над головой у вас и чуть левее в стене есть два аналогичных низких проёма, но добраться до них можно только на руках, предварительно уцепившись за край проёма, расположенного напротив вас. В обеих нишах лежат патроны, но одна к тому же является ещё и секретом № 2. Снова идите к противоположному краю карниза и осторожно спуститесь на землю. Убейте охранника, заберите изумруд, свечи, по ящикам вскарабкайтесь всё выше и выше, тремя лестницами поднимитесь на самый верх — и вот вы снова в начале этого уровня.

Повторяете те же прыжки, которые делали, стремясь к зелёной двери, но теперь останавливаетесь на упоминавшейся выше маленькой плоской крыше, прыгаете с неё на стену и цепляетесь за узкую расщелину, тянущуюся в обе стороны. Перебирая руками, двигаетесь по ней вправо, в удобном месте выпрямляетесь и идёте вперед, пока не достигнете развилки — направо вниз и прямо вверх. Идёте направо до конца, подбираете аптечку, нажимаете кнопку, возвращаетесь немного назад и замечаете внизу поднявшуюся по вашему велению (последняя кнопка) люльку. Прыгаете на неё, поднимаете с пола свечи, применяете на двери ключ и входите.

Подбираете изумруд, нажимаете кнопку и ловко выбегаете наружу, не попав под смертоносные языки пламени. Обратный путь вам не покажется трудным, хотя и будет долгим, ибо в итоге вам предстоит снова по расщелине добраться до основной тропы на крыше, дойти до развилки, но от неё теперь надо пойти не вправо, а вперёд-вверх. Не успели вы подойти к верхнему проходу, как возникла необходимость разобраться с очередным охранником. Ну а теперь спокойно идите по верхнему проходу. В полу вас ждёт большая яма, а за ней — невысокая стенка. Сначала запрыгните на эту стенку — за ней вы найдёте патроны. Повернитесь налево и посмотрите на покатую крышу, соскользните по ней на балкон — там лежит секрет № 3, ракеты. По лестнице возвращайтесь к яме, спускайтесь в неё и идите по проходу.

Начнётся скольжение вниз. В самом конце покатого туннеля резко прыгните вперёд и ухватитесь за край зелёного прохода в стене — в конце его вы найдёте изумруд и аптечку. Пристрелите крыс и обратите внимание на охранника в помещении под вами. Спускайтесь туда и идите по длинному коридору. За первым поворотом направо — бассейн с водой, за вторым — его копия, но без воды и с недоступным пока для вас проходом в стене. Всё это помещение именуется Комнатой водного контроля (КВК). Разберитесь с охранником, ознакомьтесь с расположением двух кнопок под стеклянными колпаками и одного рубильника на стене. Пока только этот рубильник доступен для вас, а потому нажимайте на него.

Проверив дальний резервуар, вы видите, что теперь и он полон воды. Прыгайте в него. На дне лежат аптечка и магазины для «Узи». Разглядите рычаг, расположен-

ный на подводной стене. Нажмите на него, всплывайте, идите в комнату с двумя кнопками и рубильником. Вновь нажмите на рубильник — уровень воды в первом резервуаре заметно понизится. Прыгайте в него и через дверь в полу плывите к опасному корабельному винту. После ваших манипуляций наверху лопасти винта сбавили ход и не мешают вам проплыть между ними.

Всплывайте — вы окажетесь в коридоре с охранником, убейте его и грызуна в придачу. В одной из стен коридора есть низкое отверстие, куда вы заползаете, подбираете аптечку и впереди видите жёлтую лестницу, а под ней — яму с проходом в странное помещение.

По периметру этого зала двигается чудной жёлтый робот, снабжённый высоковольтными разрядниками. ***Не дайте ему прикоснуться к вам!*** Подойдите к решётчатой клети, вытяните её на себя, затем с другой стороны — от себя, и дальше либо направо, либо налево, тем самым преграждая машине путь. Рано или поздно робот врежется в стеклянный колпак над непонятным пультом на стене в нише и остановится, одновременно открыв дверь в полу и стеклянный колпак над одной из кнопок в КВК. Перед уходом возьмите за углом изумруд и поднимайтесь по жёлтой лестнице в КВК. Там нажмите ставшую доступной одну из кнопок, убейте охранника и снова задействуйте рубильник на стене.

Идите к дальнему резервуару, плывите по нему в левую дверь в стене, выходите и убивайте ещё одного охранника. Вскоре вы окажетесь в розовато-зеленоватом зале. Нажмите кнопку на стене, после чего в КВК откроется колпак над второй кнопкой. Идите туда и нажмите на эту кнопку, после чего возвращайтесь к дальнему резервуару. А он-то, оказывается, снова опустел. Поднимите взгляд на потолок, найдите на нём решётчатое покрытие, подпрыгните, ухватитесь за него и на руках двигайтесь в единственно возможном направлении. Спрыгните на карниз, убейте двух крыс, охранника, найдите место, где можно спрыгнуть в воду, всплывите в дальнем резервуаре и идите в КВК, по пути подобрав изумруд и аптечку. Нажмите вторую кнопку и возвращайтесь в тот же зал, над которым только что переползали на руках. Ныряйте в него и плывите в открывшийся на дне люк. Здесь же прихватите гарпуны и плывите по подводному туннелю, который приведёт вас в изящно убранный голубовато-сиреневый зал. Поищите на дне аптечку и патроны, а затем всплывайте у настенной лестницы. На выходе из воды убейте охранника, перед лестницей слева возьмите изумруд и аптечку и поднимайтесь.

Итак, вы снова в милых сердцу местах — под подъёмным краном. Шагом преодолеваете колючую проволоку, прыгаете на чёрную платформу, горизонтально прикреплённую к крану, а с неё — на стену. Снова минуете проволоку, запрыгиваете на голубоватые скаты крыши, сворачиваете налево и оказываетесь перед входом в странный зал. Отстреливаетесь от двух охранников, проходите в зал, находите центральную колонну, нижний блок которой имеет розоватый оттенок, и сдвигаете его в единственно возможном направлении. Взобравшись на блок, поднимаетесь на крышу справа от себя и в углублении находите аптечку. Затем совершаете прыжок с разбега на соседнюю скользкую крышу, ещё немного попрыгаете с неё на противоположную и обратно, чтобы добраться до секрета № 4 — ключа от собора.

Пятый же, последний секрет можно найти так: обойти здание снаружи по периметру и остановиться, чтобы перед вами маячила жёлтая башня крана, а в правом верхнем углу светился зеленоватый отрезок круглого пятна — тогда прямо у вас за спиной внизу будет еще одна лестница. Спускайтесь по ней и без труда находите своё сокровище. Теперь единственно возможным путём покидайте крышу, а вместе с ней и этот уровень игры.

ОЛДУИЧ

Уровень начинается с затяжного падения — в буквальном смысле слова — Лары в глубокий колодец. В полёте попытайтесь ухватиться хоть за что-нибудь. Вам повезло — это край неглубокой ниши, где лежит ружьё. Летите дальше вниз. Поднимаясь по лестнице, обратите внимание на забранное ставнями окно справа, выстрелите в него и заберите изумруд. Вскарабкайтесь по двум чёрным лестницам, и вы окажетесь в чердачном помещении. Подберите свечи, патроны для ружья и магазины для «Узи», а заодно пристрелите субъекта.

Подойдите к блоку, на боку которого расположено нечто вроде змеевика из труб, и потяните его на себя. Спускайтесь в отверстие в полу, и вы окажетесь в кассовом помещении, где на полу лежит ключ от операторской, а на прилавке — аптечка. Нажав на кнопку на стене, выходите через дверь в кассовый зал и идите к правой паре эскалаторов, прыгайте через яму с рельсами внизу и идите дальше. Справа на платформе есть дверь, а рядом с ней — замочная скважина. Воспользуйтесь ключом, войдите в комнату, подберите полезные предметы и нажмите кнопку выключателя света, в лучах которого вы заметите лежащую на полу в противоположном конце платформы монету Старого пенни.

Вернитесь к яме, через которую совершили прыжок, прыгайте вниз и на спринтерской скорости бегите налево, успев укрыться от надвигающегося поезда в стенном проёме справа. Пристрелите двух типов, собаку и подберите полезные предметы. По ящикам вскарабкайтесь выше, а по лестнице — ещё выше. В верхней части лестницы сделайте кульбит назад и убейте ещё одного типа. Пройдите к месту, где у вас над головой на потолке окажется решётка, ухватитесь за неё, на руках продвигайтесь вперёд и направо и, наконец, спрыгните у стены. Идите к розовому фонарю, повернитесь направо, подтянитесь и аккуратно спуститесь вниз.

Встав спиной к буровой скважине, соскользните вниз, ухватитесь руками за край ската, опуститесь. Пол под вами будет проваливаться, а потому быстро прыгайте налево и тотчас же — к стене напротив, где хватайтесь за карниз, смещайтесь вправо, опасаясь лезвий бура, и прыгайте вниз, снова хватайтесь за край ската, совершите кульбит назад с разворотом в полёте и хватайтесь за край площадки. Вы добрались до секрета № 1 — изумруда и винтовки MP-5.

Спустившись на пару карнизов, возьмите аптечку и походите в поисках пути дальше. Один пологий спуск вам одолеть не удастся, а потому развернитесь, подтянитесь, а затем с разбега прыгайте на следующий уступ, что повыше. Поднимитесь ещё выше — наконец вы окажетесь в некоем подобии кирпичного колодца, где из стенных решёток бьют мощные огненные струи. Выберите удобный момент для прыжка на блок напротив, взбирайтесь на блок, чуть выше возьмите аптечку, залезайте на наклонный скат, пройдите по нему до конца, прыгайте на лестницу, поднимайтесь по ней почти до конца, делайте кульбит назад — вы оказались в нише с кнопкой на стене. Нажмите на неё, снова прыгайте на лестницу, осторожно, остерегаясь языков пламени, поднимайте магазин с патронами, карабкайтесь дальше — и вот вы под низким розоватым потолком на зелёном полу с решёткой.

Подобрав полезные предметы, спускайтесь на платформу метро через отверстие в решётке и идите к той же комнате, в которую вы попали из туннеля. Вскарабкавшись по ящикам, перемещайтесь, пока не окажетесь под открывшимся недавно люком. Забирайтесь в люк, в новом помещении пристрелите субъекта и собаку, из ниши рядом с люком возьмите патроны, походите по залу и поищите ещё что-нибудь ценное, наконец встаньте на чёрный квадрат в углу. Он обвалится, и вы увидите перед собой блок со знакомым «змеевиком» на боку. Потяните его на себя и входите

в освободившееся за ним пространство. Вы оказались в новом зале, где на стене имеются две кнопки.

Изучив разветвляющиеся коридоры, вы найдёте в одном из помещений глубокую лужу и три запертые двери. Поэкспериментировав с кнопками и основательно побегав, вы поймёте, что левая кнопка открывает крайнюю левую дверь, а правая — одновременно среднюю и дальнюю правую, причём все двери открываются лишь на несколько секунд. Последовательность ваших действий такова: правая кнопка — вход в среднюю дверь, там нажмите на все доступные вам кнопки; снова правая кнопка — вход в правую дверь, там тоже нажимаете на кнопку; наконец, левая кнопка — вход в левую дверь. Подпрыгиваете к потолку, цепляетесь и на руках двигаетесь к нише с патронами, изумрудом и первым ключом Соломона.

Возвращайтесь к двум кнопкам и идите направо — вы окажетесь в уже знакомом голубоватом зале, а из него спускайтесь в туннельную комнату со штабелями ящиков. Попрыгав по ящикам, цепляетесь за решётчатый потолок и продвигаетесь к бурильной скважине. Там, сделав один поворот, запрыгиваете на коричневую колонну и подбираете второй ключ Соломона, лежащий как раз над бурильной установкой.

Держите путь к кассам метро. В одной из будок на найденную монетку купите билет и идите к левой паре эскалаторов. Спустившись на платформу, убейте очередного субъекта и пару крыс. В торцевой части платформы, заваленной землёй, находите окно, забранное жалюзи, вновь расстреливаете его и спускаетесь в проём к секрету № 2. Возвращаетесь на платформу и идёте в её конец, который ближе к голубоватой лестнице. Снова на скорости бежите по туннелю и, заметив субъекта, стреляете в него до того, как он успеет скрыться в проходе справа. Зайдя в небольшую комнату, нажимаете на кнопку, выходите, идёте налево, там подбираете изумруд, снова выходите и двигаетесь направо мимо комнаты с кнопкой — в следующий проход, начинающийся небольшим бассейном или ямой с водой. За ямой — коридор с дверью и кнопкой, её открывающей.

Перед вами небольшой лабиринт с обилием кнопок на стенах. Схема их нажатия такова. Представьте, что вы только что вошли в это помещение и стоите спиной к яме с водой. Идите вперёд до конца, налево и прямо — нажимаете на кнопку (назовём её № 1). Возвращаетесь на прежнее место и теперь идёте в только что открывшуюся первую дверь налево, где нажимаете кнопку, расположенную прямо напротив вас (№ 2). Эффект от этих маневров уже сказался, но вы его пока не ощущаете и, снова вернувшись на исходный пункт, идёте в первый проём направо — снова направо — к кнопке (№ 3). Теперь опять к кнопке № 2, но не доходя до неё, поворачиваете налево и в открывшейся нише берёте аптечку. Опять идёте к кнопке № 3, снова нажимаете на неё, она восстанавливает первоначальный красный цвет, после чего опять возвращаетесь на исходный пункт. Теперь двигаетесь так: второй поворот направо — налево — налево — направо, и вот вы оказались перед входом в коридор, увешанный картинами. Он ведёт в масонскую комнату. Вам как раз туда и надо.

Занятное помещение, но в полу попадаются люки с острыми кольями, а потому передвигайтесь осторожно. Подберите изумруд, а напротив него на полу — винтовку MP-5. Снова идите туда, где взяли изумруд, поверните направо — вперёд — к жёлтой шторе. Слева от неё — лиловая штора, но под ногами нечто весьма сомнительное. Рискуя, становитесь на коварную плиту и... остаётесь в живых. Поворачиваетесь лицом к лиловой шторе и, подтянувшись, как бы проходите за неё в стену. Там лежит узорная шестиконечная звезда. Выходите обратно и двигайтесь налево

по периметру, затем направо — в сторону выхода. По правую руку от вас на колоннах будут две золотистые замочные скважины, как раз для ваших соломоновых ключей. Идите в открывшуюся комнату, имея в виду, что вход в неё также преграждают колья. Там берите масонский молоток. Отыщите вторую открывшуюся комнату (она будет справа от входа) и идите в неё, по пути убив собаку и подобрав аптечку. Прыгайте в колодец с водой и плывите.

Выплыв на поверхность, вы оказываетесь в новом колодце. Подтянувшись на одну из тумб, замечаете на другой стене наклонный разрез, прыгаете, цепляетесь за его край руками, подтягиваетесь и на коленях двигаетесь направо до упора, снова слезаете вниз и, развернувшись, карабкаетесь на новую тумбу. С неё совершаете прыжок к небольшому отверстию напротив, ползёте по нему к турникету. Покончив с крысами, применяете билет, створки турникета распахиваются и вы входите в зал метро. Убив ещё одного громилу, подбираете аптечку, минуете вторую гряду турникетов, идёте к двери, применяете на ней звезду, входите и убиваете очередного субъекта. Поблизости находите секрет № 3 — изумруд. Повторяете уже знакомый маршрут с тумбами и разрезом в стене и снова идёте к турникету, открытому билетом, идёте дальше, спускаетесь на жёлтом эскалаторе, применяете на закрытой двери масонский молоток и нажимаете очередную кнопку. В нише наверху находите секрет № 4 — это ракета. Выходите из комнаты, поворачиваете налево и прыгаете вниз. Продвигаетесь немного вперёд и убиваете ещё одного типа, продолжаете движение мимо него, спускаетесь в треугольный проём в полу, перепрыгиваете через него и идёте дальше вниз по лестнице. По пути убиваете собаку и выходите на платформу, где справа на путях стоит вагон. Забираетесь на его крышу и поднимаете свечи. Снова оказавшись на платформе, расправляетесь с охранником у костра, углубляетесь в тёмную часть туннеля, находите яму с патронами и секрет № 4.

Возвращаетесь к упомянутому треугольному провалу в полу, на коленях ползёте вперёд и, подпрыгнув в распахнутый люк, забираетесь в вагон. Нажимаете кнопку на стене, спускаетесь в люк левее вас, двигаетесь на коленях и вскоре оказываетесь в широком освещённом туннеле. Первый проход направо таит в себе аптечку и выход с данного уровня игры, но вы не спешите им воспользоваться, помня о секрете № 5, а потому возвращаетесь в туннель и идёте в прежнем направлении. Из второго прохода справа выбегает тип с факелом в руке — не привыкнув стрелять в спину, вы лишь преследуете парня, однако он бесследно убегает, но зато навстречу вам кидаются сразу два громилы. Приходится сурово разобраться с ними и идти туда, откуда они вышли. Прямо перед вами будет ещё один выход с уровня, но вы вновь игнорируете его и углубляетесь в комнату направо и нажимаете две настенные кнопки. Теперь ваш путь — в неоднократно посещённую ранее комнату с ящиками, расположенную в туннеле метро справа от путей.

Добраться туда можно, вернувшись к треугольному провалу в полу, оттуда — к переходу над путями, откуда на вас недавно напал громила, и вниз в яму с рельсами, а затем к желанной комнате. Знакомым маршрутом через люк в потолке поднимаетесь в голубовато-зеленоватый зал, причём на сей раз справа от вас окажется распахнутая дверь в зелёный коридор, а за ней — последний секрет № 5 и несколько весьма ценных предметов. Пристрелив ещё одного типа, подбираете предметы. Теперь можно со спокойным сердцем идти к выходу с уровня. Путь этот довольно долог, но в принципе вам известен. Мы предпочли пройти из голубоватого зала к тем самым двум кнопкам, которые открывали три двери, нажали левую кнопку, поспешили в левую дверь, нырнули и поплыли в небольшой подводный туннель, который привёл нас в кассовый зал. Ну, а дальше всё просто.

ВОРОТА ЛУДА

УПРАВЛЕНИЕ ПОДВОДНЫМ СКУТЕРОМ

Уцепиться за скутер или слезть с него — как у вышеописанного мотоцикла;

Стрелки + клавиша **Alt** — направление движения (как при обычном плавании под водой);

Ctrl — стрельба гарпунами (их количество указано в правом верхнем углу экрана).

Для упрощения восприятия все указания относительно направления вашего (или, точнее, Лары) передвижения даются в привязке к экрану монитора, т. е. «налево» означает в левую часть экрана, «направо» — в правую.

Прежде чем начинать продвижение, напомним, что появляющиеся на этом уровне т. н. Бессмертные, которых вы ранее принимали за бандитов, являются отчасти вашими союзниками и не трогают вас до тех пор, пока вы первый (точнее, первая) их не побеспокоите (подобно монахам в Tomb Raider II).

Итак, начните уровень с того, что спокойно пройдите мимо одного из мрачноватых, но не опасных субъектов, и вскоре окажетесь в помещении с двумя бассейнами. Обогните их слева и войдите в левый проход. Соскользните вниз. Поверните налево и идите в проход, осторожно спуститесь. Подойдя к краю, вы увидите, что внизу колючая проволока. Сместитесь вправо, дойдите до стены, осторожно спуститесь, развернитесь, ухватитесь за раскол в стене и смещайтесь до конца вправо. Подтянитесь, немного проползите вправо — и вы у секрета № 1 (аптечка и свечи). Выход поищите здесь же — прыгайте вверх, хватайтесь за край отверстия в потолке, прыгайте в проём, подтянитесь.

Возвращайтесь назад — вы увидите кнопку на стене, нажмите на неё, заберитесь на каменную тумбу и поднимайтесь по стенной решётке. Поднимитесь немного, сделайте кувырок назад, с деревянного помоста возьмите аптечку и снова запрыгивайте на решётку. Сдвиньтесь влево и взбирайтесь наверх. Поравнявшись с пластинами буроватого цвета, совершите кувырок назад с разворотом, цепляясь за находящуюся у вас за спиной лестницу. Поднявшись по ней, вы вскоре доберётесь до секрета № 2 — ракеты. Повторный кувырок в противоположном направлении вернёт вас на решётку. Взобравшись по ней чуть выше, вы сможете точно таким же путём добраться до ниши с покатым полом, находящейся как раз над секретом № 2 — там лежат изумруд и патроны. Вновь запрыгивайте на решётку, смещайтесь вправо и карабкайтесь до конца. Ползите на коленях до конца — справа найдёте патроны, развернитесь и ползите обратно. Где-то на полпути вы сможете встать в полный рост, поверните налево, идите в проход, возьмите аптечку и убейте охранника. Сдвиньте в противоположную сторону до упора блок, нажмите на кнопку, убейте ещё одного охранника и, войдя, поверните направо. Вы оказались в египетском зале. Обойдите его по периметру, поднимите аптечку и идите к «дефективной» лестнице с проёмом посередине, поднимитесь в проход. Увидев ещё один блок, сдвиньте его — если вы всё сделали правильно, раздастся рокочущий звук. Вскарабкайтесь на камень, подпрыгните, подтянитесь — вы окажетесь в невысоком узком проходе. Проползите вперёд, спрыгните вниз; сдвинув блок, заберитесь на него, подпрыгните, ухватитесь за край камня, проползите вперёд, развернитесь, спуститесь. Вы оказались на каменистом склоне, двигайтесь вперёд, заберитесь на колонну. С колонны подпрыгните на карниз, расположенный над вами. Пройдите немного вперёд, поверните направо, подтянитесь — вы окажетесь в низком сводчатом проходе, ползите и спускайтесь. Снова заберитесь выше и опять спускайтесь. Скользите по решётчатому склону — и в итоге вы окажетесь в уже знакомом вам коридоре.

Идите в комнату, где расправились с охранниками, сдвиньте блок на середину, возвращайтесь в египетский зал. Через колонну, расположенную рядом с лестницей, пройдите к ней, сместитесь по карнизу налево, запрыгните на другой карниз, расположенный напротив вас, но чуть выше. Развернитесь — прямо перед вами будет стена с изображениями всякой живности, а на стене — золотистый рычаг. Нажмите на него, и в итоге дефект в знакомой вам лестнице окажется ликвидирован. Спуститесь к лестнице, встаньте к ней спиной и пройдите к двум тумбам перед собой. На той, что подальше от вас, повернитесь налево — прямо перед вами и чуть выше будет горизонтально расположенная лестница. С разбега цепляйтесь за неё, сместитесь влево — и вот вы видите изумруд. Взяв его, спускайтесь на землю и повторяйте тот же маневр, но карабкайтесь по лестнице уже вправо. В новой нише нажимайте на рычаг.

Прыгайте на землю, проходите к лестнице и поднимайтесь по ней на самый верх. Переходите на карниз рядом, а с него прыгайте на карниз, расположенный напротив лестницы. Двигайтесь в том же направлении дальше и чуть влево, поверните налево и прыгайте. Опустившись в небольшое углубление, возьмите патроны и свечи. Развернитесь, прыгайте вперёд над провалом и поднимайтесь на пологий скат. Поверните направо — перед вами более крутой скат, скользите по нему, а в самый последний момент прыгайте вперёд — к недавно открытой двери. Входите, поверните направо. Перед вами очередной спуск, но внизу под ним — проваливающийся пол. Исхитритесь запрыгнуть на карниз перед вами и возьмите сосуд с жидкостью для бальзамиро́вания.

Через узкий проём в стене двигаетесь вперёд, подбираете магазины для «Узи». В коридоре убиваете охранника, идёте дальше. Слева в стене — очередной низкий проём, ползите по нему, а в конце постарайтесь оперативно расправиться с охранником. Нажмите кнопку, за дверью возьмите ракету и идите в зал сфинкса.

Пройдите мимо двух каменных блоков разной величины, спуститесь на чёрную металлическую платформу, подпрыгните и на руках переберитесь на противоположный конец, спуститесь на платформу, подлечитесь изумрудом и в итоге спрыгните на голову сфинкса. Осмотревшись, вы увидите изумруд — ваш путь лежит к нему. Промежуточный пункт следования — колонна внизу. Почти наугад спрыгните на бок сфинкса, чтобы приземлиться на маленький карниз с аптечкой (сверху его не видно), с него — на колонну, далее — на сероватый скат, и вот после прыжка вы — на карнизе с изумрудом и секретом № 3. Для спуска вниз сначала запрыгните на бок сфинкса и скользите, цепляясь руками.

Убейте двух охранников, походите по периметру зала и поищите полезные предметы. Дойдя до широкой лестницы, поднимитесь и, подпрыгнув, ухватитесь за край карниза. Вытяните на себя блок, спуститесь на пол, снова подпрыгните, но теперь уже намереваясь вскарабкаться по стене блока наверх. Сместитесь вправо — и вы окажетесь в проходе над первым карнизом. За спиной у вас имеется ещё один проход к секрету № 4, так что делайте прыжок со стены с разворотом. Затем пройдите вперёд, спрыгните, развернитесь, подпрыгните и ухватитесь за край карниза, пройдите вперёд и снова спрыгните. Теперь вы зажаты блоками с обеих сторон. (Неподалёку от вас спрятан секрет № 4.) Тот ящик, который вы уже двигали, сдвиньте дальше в прежнем направлении, а второй дважды потяните на себя. Повторите уже знакомый маршрут по обоим карнизам, снова прыгайте вниз — и вы в начале данного игрового уровня.

Пройдите в самое его начало — там стоит красный диван. Примените сосуд на алтаре (ниша в стене) и идите в открывшуюся дверь, чтобы тут же оказаться в воде.

Увидев в воде странный жёлтый агрегат, вы поймёте, что это ваш союзник (назовём его подводным скутером). Оседлайте его (через клавишу **Ctrl**) и плывите в большой подводный зал. Впереди вас будет поджидать крокодил, убить которого можно, если у вас есть гарпуны для подводного ружья. Если их нет, прежде поищите в этом же зале — пока вы на скутере, крокодил не страшен. И не забывайте вовремя глотнуть воздуха — один из таких воздушных колодцев есть в пещере, над входом в которую расположен ящик со знакомым круглым логотипом.

Расправившись со зверем, поплавайте по залу и подберите полезные предметы. Правее входа в этот зал есть другой проход с сильным подводным течением. Плывите туда, всплывайте, подбирайте гарпуны и снова ныряйте, но уже по другую сторону платформы (с ***этим*** скутером придётся расстаться). Карабкайтесь на выступ. Вскоре вы увидите зал с жутковатым аквалангистом, но он будет отделён от вас стеклом — запомните это место на будущее, поскольку там расположен секрет № 5. Справа от себя нажмите на рычаг на стене, плывите в открывшийся проход и, выбравшись наружу, нажмите на кнопку.

В новом зале с массой ящиков (вы видели его через стекло) убейте охранника, поднимите лежащий рядом с ним ключ от бойлерной и вообще побродите по залу — в нём много полезных предметов как на суше, так и под водой. В одном из подводных помещений вы найдёте рычаг на стене — нажмите на него. По соседству с комнатой с рычагом и чуть ниже её имеется небольшая ниша с упомянутым выше секретом № 5 (не удивляйтесь отсутствию привычного перезвона, сопровождающего нахождение очередного секрета — вы всё-таки в воде).

Выбирайтесь в основной зал, найдите узкий бассейн рядом со стеной с окнами (он будет правее того места, где стоял аквалангист) и выбирайтесь из воды на выступ справа. Здесь, по рекомендациям некоторых знатоков, вы должны выследить и пристрелить аквалангиста прежде, чем он успеет перекрыть вам доступ к секрету № 6. Честно признаемся, что нам эта задача оказалась не по силам (даже мы не волшебники) — недоступным остался ныряльщик, а вместе с ним и очередной секрет.

Но не отчаивайтесь, даже если не найдёте этот секрет (это всего лишь игра), и ныряйте в воду, плывите по проходу, где отведите душу на водолазе. В новом зале с двухъярусными пещерами пристрелите ещё одного водолаза и крокодила. Отыщите в верхней пещере колодец с бесценным воздухом. Далее, представив, что вы остановились у ВХОДА в зал, рекомендуем двигаться так (не забывая после каждого рейда отдышаться в спасительном колодце):

— в нижнюю пещеру за углом справа, где нажмите рычаг (он откроет доступ ко второму рычагу в стене, расположенному в глубине туннеля, который начинается прямо над ВХОДОМ);

— в верхнюю пещеру, вторую слева, где также нажмите рычаг (он откроет люк в верхней пещере левее вашего спасительного колодца).

Последнее ваше движение спровоцирует появление агрессивных аквалангистов, а потому как можно скорее покидайте негостеприимный зал. Плывите вверх и выбирайтесь из воды. Это бойлерная. Обратите внимание на отверстие над водопадом, оно вам ещё пригодится. Нажмите на рычаг, гасящий пламя, после чего по платформам двигайтесь в направлении коридора, по ходу движения обогащаясь полезными предметами. Минуйте коварные ловушки и выходите к водопаду. Ухватитесь за решётку над головой и на руках продвигайтесь к проёму в водопаде. Падайте и хватайтесь руками. Откройте ключом от бойлерной дверь в стене и подлечитесь изумрудом. Нажав кнопку в открывшейся нише, вы одновременно откроете последнюю дверь в том самом подводном зале, который недавно покинули.

Придётся снова прыгать в воду и возвращаться. На верхнем ярусе есть угловая пещера, отливающая сиреневым цветом. Заплыв в неё, поднимайтесь вверх, далее прыгайте слева, чтобы избежать увечий от качающихся маятников. Расправьтесь со всеми охранниками, прячущимися за углом прохода, которых встретите. Вернитесь к началу прохода и забирайтесь в отверстие в стене наверху. Продвинувшись по новому проходу, вы увидите два разлома в стене напротив. Прыгайте и хватайтесь за край разлома, разжимайте руки и снова цепляйтесь за край нижней ниши. Когда уткнётесь в тупик, отыщите неподалёку место для ползанья на коленях, которое приведёт вас в новое помещение. Совершите прыжок с разбега и ухватитесь за карниз. Когда же вы достигнете пурпурного карниза, знайте, что настало время для нового уровня и нового босса!

Сити

Нелегко было предположить, что этим боссом, причём уже в самом начале эпизода, окажется некая молодая особа, зловеще хохочущая над каждым вашим движением и обильно поливающая вас смертоносным огнём из своего мощного бластера. Вы же по воле создателей игры вооружены лишь бесполезными — в данном случае — пистолетами, а потому наш совет таков: перемещайтесь осмотрительно, стремительными и продуманными перебежками в те короткие моменты, когда ваш враг перезаряжает своё оружие (вы без труда научитесь определять такие моменты — как визуально, так и по характерному звуку).

Итак, оказавшись в начале эпизода в офисе, осмотритесь и отыщите выход из него на один из уровней крыши, покрытой зеленоватым гравием. Поспешите к пологому пандусу, расположенному левее вас, взбегите по нему и подтянитесь на руках на возвышение. Вы заметите, что над головой у вас тянется знакомая сетка-решётка для передвижения на руках по типу «monkey swing», но в данном конкретном случае проигнорируйте её, развернитесь и с разбега прыгайте вперёд, хватайтесь руками, подтягивайтесь и поднимайтесь на уровень, расположенный над этой самой сеткой.

Повернувшись направо, вы увидите на дальней стене заманчивую кнопку, которую запомните, но пока не трогайте, разве что продвиньтесь немного вперёд, подберите аптечку и возвращайтесь назад. У запертой двустворчатой металлической двери преодолейте невысокое препятствие слева, спуститесь с него и, подойдя к самому краю карниза, обратите внимание на тянущийся правее вас проём в стене — после несложного маневра уцепитесь за его край руками и сдвиньтесь влево, разожмите руки, но тут же снова цепляйтесь. В итоге вы окажетесь у входа к первому и единственному в этом эпизоде секрету (ракета и аптечка), притаившемуся по другую сторону короткого и низкого прохода, который вы преодолеете на коленях.

Возвращайтесь ко входу в секретный проход — путь наверх теперь для вас недосягаем, а потому аккуратно спрыгивайте вниз к уже знакомому пандусу и повторите пройденный ранее путь в направлении вышеупомянутой заманчивой кнопки. Нажмите её, после чего, кувыркнувшись назад, стремительно убегайте от шквального огня противницы и карабкайтесь вверх. Оказавшись практически на одном с нею уровне относительно земли (хотя и разделённые пропастью), улучите момент и бегите к виднеющейся впереди решётчатой жёлтой лестнице, подхватив по пути аптечку. Вновь рассчитав время, взбирайтесь по лестнице, подберите ещё одну аптечку и ползите на коленях по короткому проходу, развернитесь и карабкайтесь выше.

С разбега совершите длинный прыжок к противоположному карнизу, продвиньтесь вперёд, оставив свою противницу справа, и расстреляйте из пистолетов короб-

ку с предохранителями, тем самым раз и навсегда избавившись от смертельно опасной, а на деле всего-то питавшейся от электросети куклы. Там, где она находилась, вы увидите голубоватый ромбовидный предмет — конечный пункт вашего путешествия, однако путь к нему сейчас находится под сильным напряжением. Поэтому совершите обходной маневр назад к проходу, который вы недавно преодолели на коленях, и сделайте короткий прыжок над улицей. Двигайтесь к ромбовидному предмету, но при этом избегайте ступать на металлическую поверхность, предпочитая ей зеленоватые и коричневатые деревянные ящики. Вскоре ваш путь приведёт к настенной кнопке, являющейся главным выключателем электроэнергии — нажав её, вы обесточите подходы к ромбовидному предмету и благополучно подберёте его, тем самым окончательно расставшись с «гостеприимной» столицей туманного Альбиона.

НЕВАДА

ПУСТЫНЯ

Заранее предупреждаем, что главными врагами Лары в этом эпизоде будут хищные птицы, которых мы условно назовём ястребами, и гремучие змеи (внешне, правда, сильно смахивающие на индийских кобр), а потому будьте бдительны! Первая пара ястребов атакует вас в самом начале, змеи же предпочитают занимать выжидательную позицию, причём вторая, та, что будет справа по ходу вашего движения, зорко сторожит лежащую неподалёку гранату.

Преодолейте вброд озерцо и найдите проход в скалах. Немного углубившись в него, отыщите слева подвижный каменный блок и толкните его — наградой вам станут патроны. Продвигаясь дальше по проходу, совершите пару прыжков и аккуратно спуститесь в провал — к секрету № 1 (свечи, аптечка и изумруд), заодно пристрелив трёх змей и не напоровшись на колючую проволоку. Для выхода снова толкните тот же каменный блок. Двигайтесь дальше, пока не окажетесь на возвышенном плато с металлической конструкцией посередине. Обойдите её справа, прыгните на соседний выступ, пройдите по нему и убейте притаившуюся за кустом змею.

Держите курс на металлическую конструкцию, для чего в удобном месте перепрыгните через пропасть и вскарабкайтесь по камням. Оказавшись наверху, прыгайте в отверстие, расположенное в середине конструкции, и тщательно обследуйте дно и каменные ниши, где вы найдёте немало полезных предметов. Выбирайтесь из воды на гранитный выступ, с которого, подтянувшись, переберитесь на ещё один, более высокий. (Запомните его хорошенько, ибо он вам встретится ещё по меньшей мере дважды.) Прыгните через каньон на песчаный выступ, а с него — на соседний, что правее, откуда снова сиганите через каньон, но уже на другой гранитный выступ, который изначально был правее вашего стартового.

Здесь перед вами открываются новые возможности — по природной наскальной лестнице вскарабкаться и потом принять чуть левее. Избирая направление дальнейшего движения, держитесь пока подальше от водопада и двигайтесь прыжками, руководствуясь чувством здравого смысла и временами отбиваясь от докучливых ястребов. Затем идите до конца вперёд, поверните налево и прыгайте через каньон, в очередной раз ухватившись за «природную» лестницу в скале. Вы без труда смекнёте, как спуститься по ней, то цепляясь руками, а то отпуская их, и в итоге, сместившись правее, обретёте доступ к секрету № 2 — боеприпасам. Отягощённому амуницией, вверх вам пути нет, а потому смело прыгайте в воду и плывите к тому

самому — первому — низенькому гранитному выступу над водой, на который вскарабкались ранее.

Вам предстоит повторно проделать уже знакомый маршрут, сделав в высшей его точке небольшое изменение: перепрыгнуть через каньон и двигаться налево, туда, где маячит куст с притаившейся за ним змеёй. Далее двигайтесь до упора, представляющего собой массивный серый камень. Попытки перепрыгнуть его чреваты неприятными последствиями, а потому встаньте у края платформы так, чтобы этот камень оказался по левую руку от вас, шагните назад, ухватившись за край платформы, аналогичным образом спуститесь на один каменистый раскол ниже, сместитесь влево и заберитесь на карниз. Над головой у вас ещё один карниз, удобный для того, чтобы ухватиться за него и двигаться на руках на манер «monkey swing» — так и поступите, смещаясь в сторону водопада, потом поверните направо и по стене вскарабкайтесь выше. Возьмите изумруд, свечи, аптечку и отыщите штабеля взрывчатки (TNT). А теперь отправляйтесь на поиски ключа к детонатору.

Идите к водопаду, прыгните на склон правее вас, ухватитесь руками, соскользните на карниз чуть ниже и пройдите по нему вдоль скалы вперёд. Запрыгните на импровизированную скалистую «лестницу», поднимитесь по ней на самый верх, сделайте кувырок назад — и вы на выступе у самого начала водопада. Встаньте так, чтобы водопад был правее вас, прыгните к склону между двумя водопадами, ухватитесь за его край, подтянитесь и, начав скольжение вниз, прыгните вперёд. Подберите аптечку, прыгните к расколу в стене и сместитесь по нему вправо. Когда на экране монитора появится панорамное изображение места действия, разожмите руки, опуститесь не камень и тут же сделайте кувырок назад.

Прыгайте по каменным платформам, двигаясь против течения, пока не окажетесь в просторной пещере с водяным колесом. За камнем на левом берегу притаилась змея, а левее от него есть низкий проход под другим камнем, открывающий доступ к секрету № 3 — автоматам «Узи» со змеёй в придачу. Возвращайтесь на берег и внимательно обследуйте зону.

Слева от колеса имеется небольшая пещера с лифтом и изумрудом — пока лишь запомните её и возвращайтесь к колесу. Пристрелите охранника и по настенной лестнице заберитесь на колесо, после чего по проходу следуйте к открытому участку местности, пристрелив по пути двух ястребов и змею. Ныряйте и найдите рычаг на стене — он откроет подводную дверь, за которой спрятаны кое-какие боеприпасы. Отыщите ещё один рычаг, открывающий доступ в подводный туннель, который начинается между двумя желтыми опорами, отдалённо напоминающими гигантские башмаки. Плывите в этот туннель, где нажмёте ещё на два рычага и в итоге сможете всплыть на другом его конце в узком помещении. Вылезайте из воды и включайте настенный рубильник — водяное колесо теперь заработало, тем самым существенно изменив направление движения водных потоков.

Возвращайтесь на берег, рядом с кустом и змеёй найдите гранаты, затем двигайтесь к колесу (при желании побродите по осушенным зонам в поисках полезных предметов). Идите в пещеру с лифтом — она также преобразилась. Убейте охранника, подлечитесь изумрудом и возьмите ключ от детонатора, после чего в третий раз знакомым маршрутом держите путь к залежам взрывчатки. Взорвав её, вовремя отскочите от накатывающегося каменного шара и идите на место взрыва — там появилось много новых выступов и карнизов, по которым вы сможете проникнуть в новую зону.

Обойдите заграждение и углубитесь в проход в скалах, подтянувшись на руках и изредка опускаясь на колени. По ходу движения отыщите место, где можно за-

браться выше, вскоре после чего вы окажетесь у колодца с водой. Ныряйте и ищите два рычага. Нажмите оба, вернитесь к забору, разыщите проход в соседнюю зону, убейте там двух змей и включите рубильник в комнате, дверь в которую открыли теми самыми двумя рычагами в колодце (дверь расположена чуть правее змей).

Снова идите в знакомый скальный проход, но не забирайтесь на полпути наверх, как прежде, а просто идите вперёд. В новой зоне убейте двух охранников, поднимитесь по настенной лестнице, нырните в воду, включите рычаг, вернитесь туда, откуда только что ныряли, вылезайте из воды и совершите прыжок через забор. Затем вам предстоит убить в общей сложности пятерых охранников. В ангаре с мотоциклом подберите аптечку и патроны к «Узи». Выйдя наружу, вскарабкайтесь на тёмно-коричневый ящик у стены, прыгните с него на горизонтально расположенную решётку, а с неё запрыгните на крышу, где вы станете обладателем карточки доступа к генератору. Вернитесь к ангару, войдите в офис с компьютерами на столах, примените карточку на настенном замке генератора — сбоку распахнётся дверь. Войдите в неё, убейте охранника и нажмите настенный рубильник, отключающий электроэнергию. Выйдя наружу, следуйте к главным воротам, слева от которых нажмите рубильник. Ворота распахнутся, и вы, сев на мотоцикл, проследуете в уже знакомую соседнюю зону. Там отыщите удобный каменный валун, который надо использовать в качестве трамплина для почти самоубийственного прыжка на мотоцикле над забором. Жизнь вы всё же сохраните, но свободу, сознание, а вместе с ними и всё оружие потеряете. На этом данный эпизод завершается.

ЗОНА ПОВЫШЕННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Итак, вы оказались в тюремной камере. Положение, конечно, незавидное, но и здесь у вас есть надежда на спасение. Другие заключённые способны существенно помочь вам в «разборках» с охранниками — для этого надо лишь выманить одного из них на себя, а уж остальную работу за вас сделают крутые парни в серых робах арестантов («замочат» кого надо — не успеете и глазом моргнуть).

Для начала прыгните к окошку в своей камере (это и есть выманивание), затем пробегите мимо подоспевшего охранника, стремительно покидайте камеру и сигайте через перила вниз. По лестнице взбегайте вверх и нажатием кнопки рядом с дверью соседней со своей камеры освободите товарища по несчастью — именно он займётся вашим преследователем. Потом пробегите по периметру и на стенах открывайте подряд все камеры: в самом деле, почему бы не устроить в тюрьме настоящий бунт? В спешке запомните, дверь какой камеры была открыта уже *до* вашего вмешательства.

Бегите именно в эту камеру — в её стене имеется углубление с подвижным блоком (№ 1). Толкните его и ползком двигайтесь налево. Оказавшись перед блоком № 2, толкните его, а открывшийся справа блок № 3 толкните дважды. После этого потяните блок № 2 на себя также два раза. Теперь вам открылся доступ к секрету № 1 (аптечка). Подобрав её, осмотритесь и неподалёку найдите место, откуда можно подтянуться и забраться в коридор ярусом выше. Бегите по нему, сначала перепрыгнув над колючей проволокой, а затем миновав её шагом. Нажмите настенный рубильник, открывающий люк у вас за спиной, повернитесь налево, вскарабкайтесь на карниз, сместитесь по нему влево, снова спуститесь, но уже по настенной лестнице, в распахнутый люк. Примерно на полпути спуска сместитесь влево — в темноватый коридор. Двигаясь по нему, перепрыгните через первый люк в полу, а на второй наступите, в результате чего вы окажетесь в контрольном центре. Отыщите и нажмите настенный рубильник, после чего можете понаблюдать за схваткой од-

ного из арестантов с обречённым охранником, из кармана которого вы затем возьмёте спецпропуск.

Откройте им (через настенный электронный замок) дверь неподалёку от себя, затем разыщите тюремную столовую и туалет, откуда вам откроется доступ в комнату с громоздкими ящиками, имеющими знакомый логотип. Потолкайте один из них так, чтобы он оказался под проёмом в потолке, вскарабкайтесь в этот проём, перепрыгните через фиолетовую трубу и нажмите настенный рубильник — результатом ваших действий станет затопление нижних ярусов. Ныряйте в воду и плывите в комнату с ящиками, где отыщите ещё один проём в потолке и заплывайте в него. Двигаясь дальше, вы вскоре получите возможность спрыгнуть вниз, но в таком случае окажетесь на охваченной пожаром кухне и пострадаете сами, а потому вместо прыжка вниз пройдите вправо, к комнате с розовым полом, и двигайтесь дальше по проходу, избегая колючей проволоки, пока не достигнете двух дверей.

Кнопку на стене не трогайте, а рубильник включите — он остановит пожар на кухне. Туда и идите. Настенной кнопкой откройте дверь, за которой окажется коридор с ещё двумя кнопками. Нажмите сначала правую, а затем левую. Из открывшейся двери появится охранник — поиграйте с ним в кошки-мышки, заманив в камерную зону, где «братва» быстро с ним разберётся. Вернитесь в комнату, откуда появился охранник, там много компьютеров, но есть и кнопка, открывающая доступ к вентиляторам на кухне.

Аккуратно пройдите между вентиляторами, подлечитесь изумрудом и прыгните вперёд, к расколу в стене. Уцепитесь за него и сместитесь влево, упадите и тут же прыгайте вправо, откуда ползите на четвереньках по низкому проходу. Дойдя до конца, поднимитесь по настенной лестнице, продвиньтесь влево и вперёд. Когда увидите заключённого, развернитесь, прыгните, ухватитесь и поднимайтесь. За спиной у заключённого — недоступный для вас пока сенсорный ключ. Бегите в противоположную сторону, поднимайтесь по настенной лестнице — вы окажетесь в «зелёном» коридоре. В очередной раз побегайте от охранника, проявив смекалку и вновь постаравшись заманить его к своим «корешам», после чего возьмите у убитого карточку-пропуск, которая открывает дверь, расположенную несколько выше и дальше (ищите настенный замок). Там для вас приготовлены магазины для «Узи» и аптечка. В комнате с компьютерами нажмите настенную кнопку, которая отключит лазерные датчики-ловушки на крыше, после чего побегайте по ней, осмотритесь и отыщите жёлтую решётку на полу, переходящую в такую же жёлтую настенную решётчатую лестницу.

Спустившись по ней, вы в очередной раз окажетесь чуть ли не в объятиях очередного охранника. Тактика противоборства с ним прежняя: бегите (налево, два раза направо, налево) — в итоге окажетесь в коридоре с камерами. Открыв их, натравить на охранника очередного громилу. Подберите выпавший из кармана убиенного служки жёлтый ключ допуска к охранной системе. По коридору с серовато-желтоватым полом продвиньтесь вперёд, к открытой зоне, и примените жёлтый ключ справа на стене.

Направляйтесь в открывшуюся дверь. Увидев охранника внизу, поверните направо в низкий проход, который минуйте на четвереньках, и спуститесь вниз к настенному рубильнику. Включите его как можно быстрее, чтобы избавиться от охранника, но будьте осторожны — здесь же невысоко над полом струится бордовый луч смертельно опасного лазера. Прыгайте над ним и бегите вперёд по коридору.

Аккуратно спуститесь на платформу, а с неё — на пол. Найдите настенную лестницу, поднимитесь по ней в новый коридор, где вас поджидает следующий охран-

ник. У него за спиной (по этой причине условно назовём его обманутым) поверните направо, добегите до конца прохода и забирайтесь в низкий проход. Преодолейте его на четвереньках и подберите новый жёлтый ключ от охранной системы. Возвращайтесь назад, спуститесь по лестнице, по которой только что поднимались, обегите колонну и отыщите проход в стене. Следуйте в него. Спускайтесь вниз и примените жёлтый ключ на настенном замке, а в противоположном конце помещения нажмите настенную кнопку, которая откроет дверь. (Данное действие пока не принесёт вам пользы, но послушайтесь совета и всё же оставьте эту дверь открытой — позже пригодится.) Возвращайтесь в зал с колонной и следуйте в любой из четырёх проходов, проделанных в её толще, — в итоге вы окажетесь в колодце.

Ныряйте и, преодолев течение, углубляйтесь в колодец. По ходу подлечитесь изумрудом и плывите дальше. Постарайтесь успеть не только нажать на настенный рычаг, но и подобрать свечи и аптечку. Оказавшись в новом зале, выбирайтесь на платформу, но и здесь остерегайтесь лучей лазера. Перепрыгнув их, ныряйте в новый колодец, после чего вы окажетесь в грузовом ангаре. Взбирайтесь на ящики слева от вас, и вскоре вы окажетесь перед настенной кнопкой. Нажатие её откроет вам доступ в комнату с аптечкой и бесценным оружием. Выходя из этой комнаты, остерегайтесь перегораживающих выход лазерных лучей (они включают смертоносный пулемёт), а потому держитесь правой стенки и неспешно продвиньтесь к ящикам, после чего двигайтесь вверх и вперёд.

Теперь можно заняться поиском второго — и последнего — секрета, которым окажется мощный гранатомёт. Для этого знакомым подводным путём возвращайтесь в колодец и, преодолевая сопротивление течения, отыщите в одном из углов вход в короткий подводный коридор — по нему вы без труда достигнете тёмной зоны, а из неё выйдете в коридор с заблаговременно (и дальновидно!) открытой дверью. Возвращайтесь в коридор с обманутым охранником и ускорьте его переход в лучший из миров, возьмите выпавший из кармана пропуск, откройте им дверь в конце коридора и станьте счастливым обладателем секрета № 2 — гранатомёта.

Вернитесь в грузовой ангар и, обнажив своё любимое оружие, поднимайтесь по пологому коридору. Вскоре вам предстоит схватка с несколькими охранниками — всех их надо «пришить», а у одного забрать синий ключ к охранной системе. Побродив по новой зоне и подобрав полезные предметы, вскарабкайтесь по настенной лестнице, расположенной неподалёку от места побоища. Вы обнаружите две настенные кнопки — нажмите правую (если хотите, можно и левую — заодно посмотрите, что получится). Снова спуститесь в ангар, забирайтесь на ящик, а с него поднимайтесь выше. Оттуда по-обезьяньи («monkey swing») переберитесь на противоположную сторону ангара, возьмите аптечку и тем же путём и способом двигайтесь обратно, но на полпути сверните в сторону подвижного крана-блока. Чуть продвиньтесь вперёд и подтянитесь на руках в верхнее помещение, где расстреляйте охранника и отберите у него жёлтый ключ от охранной системы. Снова спуститесь в ангар и этим ключом отоприте ворота, за которыми вы увидите громадный грузовик. Побродите по новой зоне, осмотритесь, при необходимости постреляйте, а в итоге забирайтесь в кузов грузовика и, попивая кока-колу, покидайте Зону повышенной безопасности, чтобы вскоре оказаться в новой зоне — № 51.

ЗОНА 51

Залогом успеха ваших действий на данном уровне является быстрота в схватках с охранниками, опасными не столько своими «пушками», сколько стремлением поскорее включить сигнал тревоги, что, конечно же, весьма нежелательно, а порой и

просто пагубно. Поэтому в корне пресекайте подобные их попытки и не жалейте патронов.

Выходите из грузовика, подберите в углу за ближайшими ящиками слева аптечку и убейте охранника. В дальнем конце коридора вас ждёт ценная находка — MP-5 и боеприпасы. Включите рубильник, вернитесь немного назад и нажмите настенную кнопку, которая поднимет решётку в стене рядом с вами. Ползите в проход, возьмите аптечку; подтянитесь на руках и углубляйтесь в проход в стене. На выходе опуститесь на четвереньки, спасаясь от мобильной лазерной ловушки (подобных творений здесь масса, так что привыкайте сразу). В такой же позе проползите налево, зажгите свечу и подберите аптечку, после чего тактически грамотно продвиньтесь в противоположном направлении и вскарабкайтесь по лестнице.

Покинув низкий проход, убейте охранника. Настенный рубильник слева откроет дверь камеры с заключённым и аптечкой. Выйдя, двигайтесь вперёд, проползайте под бордовыми лучами лазера, поверните направо, подберите свечи, подтянитесь и ползите дальше. В новой комнате снова увидите лазерные лучи, включающие подвешенный к потолку автомат. Проследуйте мимо них по коридору, убейте охранника, сверните налево к решётке, перегораживающей проход, нажмите рубильник и спокойно падайте вниз — в объятия раскалённой пустыни.

За тёмной опорой слева притаился охранник — с ним надо расправиться оперативно, ни в коем случае не дав возможности включить сигнализацию, которая сделает недоступным для вас секрет № 1 (изумруд). Пристрелив заодно пару собак, подберите в низком проходе поблизости гранаты и прыгайте на решётчатый пол прохода, окаймляющего массивную колонну. Следуйте по периметру, нажмите рубильник и вновь падайте в люк в полу. Убейте охранника и заползайте сначала за секретом-рубином, а затем в аналогичный низкий проход напротив — там спрятаны ценные боеприпасы. Взяв их, проползите немного вперёд и в который уже раз падайте в провал в полу.

Расправившись с охранником и подобрав аптечку рядом с ним, сверните за угол и нажмите рубильник — из открывшейся двери выбежит заключённый, который возьмёт на себя заботу о новом охраннике, а вы поищите в освободившейся камере тёмную нишу с аптечкой. Затем идите в противоположный конец коридора — там лазерная преграда, а потому развернитесь, пройдите немного назад и заползайте в низкий проход справа, где вас поджидают аптечка и ружьё.

Поверните налево и пристрелите охранника, стараясь не попасть в заключённого — он вам ещё пригодится. Нажмите поочерёдно две настенные кнопки, расположенные в противоположных концах коридора, после чего в центральной его части разгорится схватка между вами и двумя новыми охранниками. Постарайтесь натравить на них заключённого, способного справиться с обоими. Подберите на месте побоища аптечку и осмотрите комнаты, где прятались ваши противники. В левой комнате нажмите рубильник, который поднимет настенную решётку в правой комнате, и заползайте в образовавшийся проход. Смело бросайтесь на зелёные лазерные лучи перед собой и убивайте охранника.

Бегите дальше и у развилки поворачивайте в правый туннель. В шахте с жёлтой ракетой убейте охранника, отыщите способ добраться до его трупа и возьмите компьютерный диск. Возвращайтесь к развилке и теперь следуйте левым проходом. Итак, вы оказались в просторном зале. Спускайтесь с верхотуры по настенной лестнице и внимательно смотрите себе под ноги — вдоль пола тянутся два пересекающихся луча, включающих пулемёт. Примените диск на компьютере в дальнем правом углу зала — кран поднимет корпус ракеты. С платформы, над которой

раскачивается крюк крана, возьмите боеприпасы, спуститесь чуть ниже, на «полосатый» помост, и с него прыгайте/цепляйтесь за настенную лестницу между двумя ракетами. Поднимитесь, убейте выбежавшего охранника, заберите у него ключ доступа в ангар и спускайтесь на платформу под краном. Подпрыгнув, расстреляйте из пистолетов зарешеченное окно перед вами — в колодце за ним спрятан секрет № 2 (изумруд).

Возвращайтесь в шахту с большой жёлтой ракетой, спускайтесь и ищите проход в стене. Идите по нему, стараясь не упасть в яму в полу. Примените ключ на замке и в следующем помещении пристрелите охранника. Спуститесь на платформу, с которой он появился, но не прикасайтесь к широкому рельсу, тянущемуся перед вами, — он под высоким напряжением! В конце платформы поднимитесь по лестнице и нажмите кнопку, вызывающую поезд. Проползите под рельсом на другую сторону, двигайтесь вдоль стены до лестницы, поднимитесь по ней, подберите патроны и прыгайте на крышу поезда, с которой подтянитесь в отверстие в потолке.

Перед вами узкий проход с двумя проваливающимися люками и подвижным лазером-убийцей. Люки преодолейте, уцепившись за потолок на манер «monkey way», выберите время для безопасного прыжка вниз, следуйте до конца прохода, спускайтесь вниз и прыгайте через электрорельс. Убейте охранника, поднимитесь по коридору — слева от вас за стеклом будет маячить нечто, напоминающее космический корабль-тарелку (назовём его НЛО). Бегом либо шагом, но обязательно прыгая, преодолейте три лазерных луча, вскарабкайтесь на ящики, а с них идите в новый коридор, где пристрелите охранника.

Вы оказались в помещении, центральную часть которого занимает замысловатое электронное устройство типа компьютера, вправо и влево от него тянутся коридоры-тупики, а выше, почти под потолком, также справа и слева располагаются два решётчатых карниза со спрятанными за ними кнопками. По другую сторону от компьютера имеются массивные двойные двери.

Расклад здесь таков. Взобравшись на белую «крышу» компьютера, а с неё запрыгнув на любой из карнизов и нажав соответствующую кнопку, вы на короткое время открываете одну из пар дверных створок, но одновременно провоцируете появление нового охранника, сковывающего все ваши действия. Поэтому наш совет несложен: нажимая поочерёдно обе кнопки, вызовите поочерёдно обоих «вертухаев» и разделайтесь с ними, после чего вплотную займитесь дверьми. Сначала рекомендуем нажать левую кнопку (время её действия чуть больше правой), затем соскочить на белую «крышу» компьютера, перебраться к правой кнопке, а уже оттуда сломя голову бежать в распахнутые двери. Там вы невзначай пристрелите ещё одного стража, но, очухавшись, нажмёте на вполне конкретные рубильники: два крайних справа и второй слева. Итак, ворота в ангар с загадочной летающей тарелкой открыты!

Через проём в стене возвращайтесь в зал с компьютером и оттуда следуйте в зал с тарелкой. Нажмите настенную кнопку рядом с лестницей и забирайтесь наверх, откуда совершите кувырок назад, на платформу. Возьмите патроны и прыгайте на такую же платформу, но левее вас, с неё — вперёд, в сторону карниза, нависающего над тарелкой. Спуститесь на саму тарелку, возьмите электронный пропуск и наконец спускайтесь на пол.

Не забыли ещё дыру в полу в шахте с большой жёлтой ракетой? Спускайтесь в неё, нажимайте рубильник и вставляйте пропуск в замок. Откроется стеклянный замок, и вы нажмёте кнопку, а затем стремительно (!) прыгнете влево, развернётесь и опрометью броситесь вперёд — подальше от уничтожающего пламени, вырываю-

щегося из взлетающей ракеты. Когда всё успокоится, вернитесь в осиротевшую шахту, вскарабкайтесь по лестнице на самый верх, с горя расстреляйте охранника и откройте дверь рубильником.

Преодолейте подвижный лазер, подберите гранаты и уничтожьте ещё двух служивых. Спуститесь с площадки по пандусу, убейте охранника и возьмите у него компьютерный диск. Включите рубильник, возвращайтесь на площадку и прыгайте в открывшийся люк. Преодолейте очередную лазерную ловушку, прыгайте на решётчатую лестницу и спускайтесь. Вы снова оказались в метро, откуда вам прекрасно известен путь к тарелке инопланетян. Идите в проход позади тарелки, примените диск на компьютере и тем самым откройте дверь к бассейну с двумя касатками и изумрудом. Но доступ к ним (и секрету № 3) не здесь, а в зале с тарелкой. По пути туда загляните в только что открывшуюся дверь в зал с препарированным телом инопланетянина (найдёте там изумруд, а может, кое-что ещё).

Итак, вы вернулись в зал с тарелкой, а потому снова залезайте по настенной лестнице на знакомую платформу, но теперь прыгайте с неё по тёмным опорам вдоль зала уже в противоположную сторону — против часовой стрелки, и так до тех пор, пока не окажетесь на последней нескользящей опоре. Прямо напротив неё, но ниже в стене есть проход к заветному бассейну с касатками и секретом № 3. Сигайте! Но помните, что в близлежащих проходах вас поджидают ещё две коварные лазерные ловушки. Подбирайте изумруд и выбирайтесь обратно. Аккуратно прыгайте на пол и поспешите к тарелке. Забирайтесь в люк, расположенный в её днище, и поднимайтесь по всем трём этажам её внутреннего строения, по пути расстреливая поочерёдно охранников. С центрального пульта в центре верхнего помещения возьмите мерцающий бирюзовый предмет — как бы на память о завершившемся путешествии по знойной Неваде.

ОСТРОВА ТИХОГО ОКЕАНА

ПРИБРЕЖНАЯ ДЕРЕВУШКА

Своё начало данный эпизод берёт в прозрачном и обширном водоёме. Сразу ныряйте и плывите в сторону, противоположную водопаду — на одном из подводных камней вы найдёте ключ, названный авторами игры почему-то ключом контрабандиста. Затем плывите в противоположную часть водоёма, с одного каменистого выступа у скал возьмите аптечку, а затем, продвинувшись в сторону песчаного пляжа, найдите ещё одно торчащее из воды скалистое образование — на нём также лежит аптечка. Прыгайте с этого камня вперёд к покатому каменному выступу, после чего совершите ещё несколько прыжков на аналогичные выступы вправо, пока не доберётесь до секрета № 1 — магазинов к MP-5. Снова оказавшись в воде, выбирайтесь на пляж и поднимайтесь к желтеющей впереди тростниковой хижине — на её стене имеется замок, к которому подходит вышеупомянутый ключ, им вы откроете люк в полу.

С этого момента перед вами открываются два возможных пути дальнейшего продвижения — или прыгнуть в люк в полу, или же выйти наружу, повернуть налево и у желтоватого песчаного холма начать спуск по покатому проходу. Оба пути приведут вас в деревню туземцев, причём по ходу движения вы в обоих случаях сможете отыскать по три секрета, а если повезёт, то и четвёртый (кстати, необязательный). Различие между обоими путями скорее экзотическое, нежели принципиальное, а потому выбирайте по своему вкусу. Мы же начнём с описания последнего из упомянутых маршрутов.

Итак, соскользнув по песчаному спуску, вы минуете мелкий водоём и карабкаетесь по камням, двигаясь в сторону подвесного моста. Убейте туземца в зарослях, выходите к грязноватому болотцу и прыгайте на торчащую в центре его невысокую колонну. Избегайте вставать на её середину, ибо там вас может поразить одна из отравленных стрел. С каменного выступа справа от себя возьмите аптечку, после чего продолжайте двигаться в прежнем направлении. Продвиньтесь чуть вперёд, повернитесь налево и подтянитесь на плоский уступ в гуще переплетения древесных корней. Ещё несколько поднявшись, вы окажетесь практически на одном уровне с нижним подвесным мостом.

Прыжками продвигайтесь в сторону *от* болота и подберите с серого каменного выступа патроны. Вернитесь назад и перепрыгните на широкую коричневую ветвь дерева. Продвигайтесь по ней, совершите прыжок. Вскоре вы окажетесь обладателем розового змеиного камня № 1. В каменной нише рядом с противоположным концом ветви спрятан секрет № 2 — патроны. Прыгайте с ветви на уступ в серой каменной громаде и по ней аккуратно соскользните вниз, с плоского зелёного выступа спуститесь к изумруду, снова подтянитесь и по зелёной тропе продвиньтесь к водопаду. Совершите рискованный прыжок на тёмно-зелёную платформу, укреплённую прямо в толще водяных потоков, с неё вы без труда проникнете по другую сторону падающей воды, в небольшое помещение в толще сооружения, где припрятан змеиный камень № 2.

Вернитесь на тёмно-зелёную платформу и с неё запрыгивайте на настенную деревянную лестницу. Поднимайтесь по ней, через скалистый проход выходите ко второй лестнице, снова поднимайтесь и вскоре окажетесь на другой стороне водопада. Взбирайтесь по серым каменным выступам, убейте туземца, заберитесь в проход с решётками и тремя каменными змеиными головами. Оттуда прыгните ещё выше, двигаясь в сторону маячащего в отдалении третьего змеиного камня. Когда он станет вашим, вернитесь в проход с каменными змеями и вставьте в пасть каждой из них по одному розовому камню. Проход в деревню для вас открыт.

Теперь вы по желанию можете на время (или насовсем) оставить этот маршрут и вернуться в тростниковую хижину на песчаном пляже, чтобы прийти в деревню вторым путём. Итак, прыгайте в люк в полу, подлечитесь изумрудом и ползком преодолейте решётку со скелетом. Вы оказались у подземного водоёма, в котором плавают два крокодила. Рекомендуем сразу же расстрелять их из пистолета, а заодно прикончить туземца, палящего в вас с верхотуры из духовой трубки отравленными стрелами. Когда водоём станет безопасным, обследуйте его дно и в нескольких местах подберите гарпуны, а также ружьё к ним.

Выбравшись из воды там, где спустились в неё, пару раз прыгните по выступам у левой стены в направлении горящего факела. Там можно подпрыгнуть, ухватиться за покрытый лианами потолок и по-обезьяньи переместиться к противоположной стене пещеры. Двигайтесь далее вдоль стены, пару раз подтянитесь и прыгайте, хватаясь за край каменной ниши с магазинами для MP-5. Кувырком назад возвращайтесь на предыдущий карниз. Прыгайте на соседний зелёный выступ и снова цепляйтесь за потолок для продвижения в висячем положении. В конце пути вы увидите труп убитого вами горе-стрелка, пройдите мимо него до конца и повернитесь налево. Прыгайте вперёд, скользите, ещё раз прыгайте, но не падайте в воду — в итоге вы окажетесь на пути к настенной лестнице. Прыгнув к ней над острыми шипами, поднимитесь, возьмите аптечку и убейте второго стрелка. Стоя спиной к лестнице, шагните назад, уцепитесь руками за край карниза и сместитесь влево — к изумруду и аптечке рядом с трупом. Прыгните вниз с торцевой стороны карниза на

новый карниз, повторите предыдущий маневр передвижения на руках вдоль раскола в стене налево, прыгните на выступ перед собой, идите по скалистому коридору к подвесному мосту.

Вы оказались над тем самым грязным болотом, которое преодолевали на первом маршруте. Едва ступив на мост, повернитесь направо и рассмотрите две скалистые колонны перед собой: прыгнув на одну, можно спуститься к болоту и продолжить следование первым маршрутом, найдя по пути дополнительный, четвёртый секрет; если же прыгнуть на соседнюю, ту, что повыше, и вцепиться в её неровную поверхность, то в итоге вы подниметесь на очередной выступ, с которого совершите пару-тройку прыжков вперёд вдоль стены и обнаружите секрет № 2 — гранаты. Возвращайтесь тем же путём на мост, перейдите его, поверните направо и убейте туземца. В противоположном же конце прохода опуститесь на колени и таким образом преодолейте новую опасность — острые диски-ножи, выскакивающие из стены. Вы окажетесь в просторном зале с водопадом и аптечкой. Из стен вылетают отравленные стрелы, а путь к изумруду преграждают острые колья в канале, поэтому для начала обогните камни, возвышающиеся справа от вас, и нажмите настенную кнопку, тем самым избавив себя от упомянутых напастей. Перепрыгивайте через канал, чтобы обнаружить, что стрелы летают и здесь, а потому аккуратно подберите изумруд и опускайтесь в яму в полу — вы вновь оказались в деревне.

В ДЕРЕВНЕ

Перво-наперво убейте туземца и свыкнитесь с мыслью, что их здесь — тьма тьмущая, а потому мы для краткости даже не будем отмечать, где вы их можете встретить. Просто постоянно будьте начеку. Двигаясь вдоль стены, что слева, подберите аптечку. Побродите по деревне, за углом одной из хижин отыщите изумруд, а в трёх других — соответственно по аптечке и одну ракету. (В одной из хижин доступ к аптечке возможен лишь прыжками, поскольку она вся заполнена болотной вязкой жижей.)

Следуйте к водопаду. Слева от него между скалой и хижиной начинается тропа. Идите по ней, пока не окажетесь перед большим болотом. Сместитесь влево, за камнями вы сможете увидеть туземца, охраняющего настенное колесо. Убейте стража и поверните колесо.

Вернитесь чуть назад, к стволу большого дерева, постреляйте и возвращайтесь к водопаду, а от него — в дальний конец поляны, к угловой хижине, за которой тоже имеется тропа. В итоге вы окажетесь перед решёткой, створки которой сомкнулись по вашему приказу (колесо). Подпрыгните и возьмите с ветви над решёткой патроны. Снова спуститесь и идите по решётке, углубитесь вправо и в пещере в конце прохода найдите секрет № 3 — патроны.

Выйдя из прохода, осмотритесь и отыщите хижину, стоящую на возвышении, — в ней также имеется колесо, которое надо повернуть. Выходите и ищите лестницу, которая ведёт в хижину на дереве. Поднимайтесь по ней и прыгайте в открывшееся окно — сначала на соломенную крышу напротив, а затем (сразу же!) влево, на красноватый горизонтальный навес-платформу. Слева в проходе будут смертельно опасные дымящиеся ловушки, а потому идите вправо и прыгайте из окна на крышу хижины. На дальней от вас крыше слева лежат гарпуны. Затем двигайтесь вправо, постепенно поднимаясь по крышам. В удобном месте подпрыгните, ухватитесь за потолок (он же — пол вышерасположенной хижины) и на руках следуйте сначала вперёд, а затем влево, до упора, постаравшись по пути не упасть вниз, поскольку в потолке имеется дыра.

Следуйте в хижину с перилами у входа, там нажмите настенную кнопку, после чего вернитесь в коридор с дымящимися ловушками в полу — теперь над ними появился настил, по которому вы продвинетесь вперёд и нажмёте кнопку. Другую кнопку, которая откроется вам рядом с первой, не нажимайте, ибо это ловушка. Тщательно рассчитав момент, спринтерским бегом минуйте новую пару острых дисков-лезвий, поверните настенное колесо и следуйте в открывшуюся дверь.

Вы снова оказались у водопада. Ныряйте и заплывайте в открывшийся подводный люк. Проплыв по короткому проходу, постарайтесь избежать крокодильих зубов и выбирайтесь на поверхность. Поднявшись, запрыгивайте в новую хижину и, выслушав драматичный рассказ истекающего кровью мужчины, возьмите у него карту болот, после чего покидайте данный эпизод.

МЕСТО КАТАСТРОФЫ

В начале эпизода вы снова оказались перед тем самым болотом, которое имели удовольствие видеть и раньше. Но теперь вам надо его преодолеть. В качестве ориентира для продвижения по зелёным кочкам можете руководствоваться полученной от раненого картой, а можете сначала запрыгнуть на камень слева и стартовать оттуда — в любом случае сомнительный документ окажет вам гораздо меньшую помощь, нежели здравый смысл и трезвый расчёт. Полагаясь на эти две опоры, вы достигнете дальнего левого угла пещеры, где подтянетесь и обретёте секрет № 1 — патроны для МР-5 в двух экземплярах. Но после этого всё же выбирайтесь на берег.

Примите левее и бегите вперёд-вниз, навстречу динозавру. Их будет здесь несколько, причём разных «калибров», однако пристрелить можно любого, хотя и не всегда просто. Расправившись с первым гостем, бегите по зелёному спуску вниз, взбирайтесь по скалистым выступам и прыгайте дальше вниз — к новому зверю. Пристрелив и его, обогните справа обломки самолёта и бегите вперёд, пока не увидите перед собой большое дерево. Тёмный проход правее его чреват неприятностями в лице массы жёлтых варанов. Расправившись с ними, нажмите пару настенных рычагов в нишах и тем самым распахните решётку, открывающую выход из этого нервозного пространства (по пути прихватите боеприпасы и аптечку).

Идите в проход к водопаду. Дождитесь гибели (или при желании поспособствуйте ей) зверя внизу от рук двух парней и углубляйтесь в туннель справа от водопада. В дальнем его конце в правой тёмной стене есть проход в соседнюю зону, где вам придётся помочь двум парням расправиться со зверем. Поднимитесь по каменным выступам, а затем по настенной лестнице, наверху совершите кувырок назад, после скольжения снова прыгайте, цепляйтесь за ветку и убивайте зверя прежде, чем он столкнёт вас вниз.

Прыгайте на скалистую стену, скользите вниз, цепляйтесь и смещайтесь вправо, далее перебирайтесь на ветку дерева и прыгайте за изумрудом; вновь прыгайте на ветку и убейте зверя. Заодно подстрелите подвешенную над водоёмом тварь — она упадёт в воду и надолго отобьёт у piраний аппетит в случае вашего падения в воду. С разбега прыгните, ухватитесь за самую высокую ветвь дерева — она справа от водопада — и вскройте там секрет № 2 (магазины к МР-5). Теперь спокойно прыгайте в воду и нажимайте подводный рычаг.

Выходите на берег справа от водопада, убейте зверя и следуйте в пещеру, из которой он выбежал, там вам придётся убить ещё одного. В темноте отыщите и нажмите все три настенных рычага, после чего расправьтесь со всеми появившимися тварями. С каменной тумбы подтянитесь в люк в потолке, подлечитесь изумрудом, возьмите у мертвеца ключ. Не тратьте сил на появившегося зверя, а просто прыгай-

те в люк и возвращайтесь к реке, а от неё — к обломкам самолёта. На бегу минуйте пещеру, где недавно убили маленьких жёлтых попрыгунчиков. Прямо напротив вас будет зелёный холм, а справа от него — яма, выбравшись из которой, вы окажетесь на просторной поляне.

Безучастно понаблюдайте с возвышения за битвой воина с двумя тварями, после чего спускайтесь, бегите в направлении коричневого склона и спуститесь по нему на нижнюю поляну. Там пристрелите всех жёлтеньких агрессоров и отыщите две стенные решётки — ближнюю и дальнюю (рядом с каждой лежит по пачке свечей). Неподалёку от дальней решётки есть холмик, являющийся гнездом громадного тиранозавра. Поднявшись в него, возьмите у мертвеца ключ и со всех ног бегите сначала к первой, ближней к коричневому склону решётке, где нажимайте на рычаг, а затем — ко второй, где сделайте то же самое. Тем самым вы откроете рядом с первой решёткой проход на более высокую поляну, а заодно подберёте свечи и аптечку. Бегите с уклоном влево, там с возвышения у стены запрыгивайте на ветку дерева, обогатитесь аптечкой и прыгайте дальше, к секрету № 3 — свечам. Возвращайтесь к самолёту.

Бегите влево, убейте зверя (или бегите мимо него, если успеете) и устремляйтесь к дальнему левому углу. Там запрыгивайте на маленький выступ и взбирайтесь ещё выше. Подпрыгнув, цепляйтесь за древесный «потолок» и на руках двигайтесь в сторону ствола. Поверните за угол и прыгайте на настенную лестницу, поднимайтесь по ней и, снова уцепившись за «потолок», двигайтесь вперёд. В тот самый момент, когда на экране появится панорамный обзор местности, разожмите руки и опуститесь на зелёный склон. На стене неподалёку от вас есть встроенная лестница — спускайтесь по ней до раскола в стене и смещайтесь на руках влево, после чего забирайтесь на серую платформу. С неё на четвереньках заползайте в низкий проход, на выходе из которого цепляйтесь за «потолок» и двигайтесь вперёд, до того места, где увидите под собой небольшую платформу. Опускайтесь на неё.

Продвиньтесь чуть вперёд и ниже, поверните за угол и нажмите рычаг № 1. Вернитесь к «потолку», двигайтесь по нему до упора, где разожмите руки, но тут же снова цепляйтесь за стену и на руках смещайтесь влево, где нажмите рычаг № 2. Повиснув на руках, подтянитесь и сделайте кувырок назад на колонну с изумрудом, а оттуда — опять к рычагу № 1, который на сей раз поднимите вверх.

Снова цепляйтесь за «потолок» и следуйте новым маршрутом, изобилующим поворотами, до упора, где повернитесь и, находясь лицом к стене с зеленоватыми пятнами, разожмите руки, но тут же снова уцепитесь, спуститесь так, чтобы ноги Лары касались нижнего края стены, откуда сделайте кульбит назад. Нажмите рычаг № 3. Снова запрыгивайте на ту же стену, поднимайтесь до открывшейся решётки и забирайтесь внутрь. Залезайте на выступ и оттуда прыгайте по диагонали на покатый карниз. Скользите вниз, цепляйтесь, сдвигайтесь вправо примерно до середины, подтягивайтесь и делайте кувырок назад на колонну, откуда нетрудно добраться до знакомого «потолка», откуда вновь пробирайтесь на руках до проёма в стене. Подберите магазины к «Узи», карабкайтесь, с разбега прыгайте на ветку, а с неё — на фюзеляж самолёта. Спускайтесь в люк, уничтожьте зверя и возьмите магазины для MP-5. Имеющимися у вас ключами запустите бортовую аппаратуру, в соседнем помещении спуститесь в грузовой отсек, включите настенный рубильник и направляйтесь к пушке.

УПРАВЛЕНИЕ ПУШКОЙ

Запуск и стрельба — **Ctrl**, горизонтальное и вертикальное смещение ствола — клавиши-стрелки, завершение стрельбы — **End** + стрелки «вправо» — «влево».

Твари будут подступать со всех сторон, так что будьте бдительны. По окончании кровавой бойни можете пострелять из пушки по углам в стенах напротив водопада, что принесёт вам изумруд, аптечку и выход из данного эпизода.

УЩЕЛЬЕ МАДУБУ

Для начала подстрелите двух броненосцев, своим ядовитым дыханием способных причинить вам большие неприятности. Один из них у пальмы, а другой — у края обрыва. Аккуратно опуститесь на тумбу в середине водного потока, прыгайте в этот поток, цепляйтесь руками, смещайтесь вправо, поднимайтесь, затем взбирайтесь ещё выше, прыгайте вперёд и дальше. Слева от себя вы увидите кнопку, открывающую люк в пещере в самом начале этого игрового эпизода. Вернитесь и, прыгнув на покатый склон, сделайте кувырок назад на ту же тумбу в середине потока, а с неё — в начало эпизода.

Подтянитесь в люк в потолке одной из скальных ниш, возьмите магазины для «Узи», гранаты и аптечку. Вернитесь на тумбу в середине потока, прыгните опять и двигайтесь влево на руках и вверх. С торца бамбуковой решётки опуститесь, снова схватитесь руками и двигайтесь к изумруду и ещё одной кнопке в стене. Возвращайтесь на зелёный выступ над водопадом, подпрыгните и по «потолку» двигайтесь на руках до упора. Опуститесь, снова спрыгните, повисните на руках и смещайтесь вправо. Ещё один прыжок по диагонали направо — и вы в пещере с решётчатой дверью. Прыгайте в яму в полу, аккуратно спуститесь ниже, ещё ниже, а потом двигайтесь вверх, к узорчатой двери, слева от которой найдите ещё одну кнопку. (По пути к ней можно повернуть направо в низкий проход, продвинуться на четвереньках, убить тварь, подлечиться изумрудом и вернуться обратно.) От последней кнопки возвращайтесь прежним путём, преодолев по настенным лестницам острые колья и крутой скат.

Выходите к проёму перед водопадами, спуститесь чуть ниже и прыгайте в водный поток слева — там найдёте секрет № 1. С безопасного возвышения пристрелите зелёную тварь, прыгните вниз и возьмите патроны к MP-5. Поднимитесь обратно к водопаду, но водный поток не пересекайте, а подпрыгните и ухватитесь за потолок. На руках продвигайтесь к проходу в скале, скользите вниз, и оперативно прыгайте вперёд, уцепившись руками за край каменного выступа. Перепрыгивайте колонну с изумрудом (не опускаясь на неё) и цепляйтесь за следующую колонну, откуда прыгайте дальше. Поднимайтесь, берите аптечку и поворачивайте направо, на четвереньках проползайте под потоком отравленных стрел и соскальзывайте вниз. Цепляйтесь за потолок, двигайтесь к изумруду, а от него таким же способом — над водой на противоположную сторону пещеры. Оттуда двигайтесь к проёму в скале. Вот вы и оказались перед вторым водопадом.

Прямо под вами колонна в воде, а левее — торчащая из скалы деревянная платформа. Прыгайте на стену слева от вас и поднимайтесь по ней. Перед заходом в пещеру отыщите секрет № 2. Для этого встаньте спиной к стенке, расположенной справа от вас, сделайте кувырок назад, скользите по этой стенке, цепляйтесь и смещайтесь вправо, где опускайтесь на деревянную платформу. С неё парой прыжков можно достичь жёлтой хижины, обойти её и найти внутри ракету и аптечку. Возвращайтесь назад на деревянную платформу и с разбега прыгайте на ту самую колонну в воде, о которой говорится в начале этого абзаца.

Поднимайтесь к временно оставленному вами входу в пещеру, с безопасного возвышения убейте плавающих крокодилов, ныряйте, нажимайте настенный рычаг и забирайтесь в лодку-байдарку.

УПРАВЛЕНИЕ БАЙДАРКОЙ

Сесть в лодку — клавиша **Ctrl**; выбраться из неё (но только в спокойной воде) — **End** + стрелки «направо/налево»; двигаться вперёд/назад/вправо/влево — при помощи соответствующих стрелок. Сочетание ***двукратного*** нажатия на стрелку «вперёд» и ***простого*** нажатия на стрелки «вправо/влево» дадут преимущественное продвижение вперёд, нежели в сторону.

Сразу по выходу из пещеры постарайтесь уплыть вправо — сделать это будет непросто из-за сильного течения, но наградой вам станет изумруд. Далее следуйте по течению, стараясь держаться правой стороны каньона, чтобы не напороться на красный канат над водой (он и ему подобные включают какую-нибудь ловушку, тогда как пересечение зелёного каната, напротив, их отключает) и не пострадать от падающих сверху каменных «сосулек». Теперь плывите влево, к зелёному канату, пересечение которого отключит клацающие острые ножи справа. Миновав следующий водопад, во избежание гибели изо всех сил гребите против течения в пещеру справа. (Следует отметить, что, несмотря на свою внешнюю хлипкость, Лара отменно гребёт и умеет даже подниматься по водопадам!)

Впереди — новый спуск, изобилующий красными канатами. Надо постараться не пересечь ни один из них, двигаясь как бы по большому зигзагу, и постоянно отгребать назад, гася скорость течения. Постарайтесь в итоге оказаться в левом протоке, который намного спокойнее правого. Оттуда поднимайтесь против течения в просторную пещеру, с потолка которого ко дну тянется массивная цепь. Отыщите здесь сводчатый туннель и плывите по нему к секрету № 3 (изумруду). На берегу ещё осталась аптечка, но вы её подберёте позже.

Возвращайтесь в пещеру с цепью и плывите против течения по водопаду, вода в котором имеет зеленоватый оттенок. В конечном счёте вы окажетесь в водоёме со спокойной водой, где можно выбраться из лодки, чтобы тут же столкнуться с крокодилом. На берегу убейте и крокодила, и зелёную тварь, пройдите мимо настенного факела и поверните направо — вы вновь оказались в пещере с цепью. В прыжке цепляйтесь за потолок, двигайтесь в подвешенном состоянии мимо двух огненных ловушек и спрыгивайте на платформу у стены. Прыгайте над водой на соседнюю платформу, подбирайте гранатомёт и углубляйтесь в проход наверху, ведущий к водопаду с третьим секретом.

Продвиньтесь вперёд, возьмите аптечку, вернитесь немного назад, взберитесь на уступ слева, а с него по наскальной лестнице продвиньтесь на каменный выступ. Цепляйтесь за потолок и на руках следуйте к водопаду, минуйте ещё одну огненную ловушку и, повернув налево, спускайтесь на землю. В каменной нише возьмите патроны и свечи. Вновь цепляйтесь за потолок (там же, где соскочили с него) и перемещайтесь на другую сторону водного потока. Двигайтесь к водопаду, под которым два каменных возвышения и острые колья между ними. Прыгайте на левый камень, а с него — на стену напротив. Поднимайтесь по ней, постепенно смещаясь влево. Спрыгнув вниз, идите в проход справа и спуститесь по такой же наскальной лестнице. Правильно рассчитайте момент, когда опуститься на четвереньки, спасаясь поочерёдно от двух накатывающихся каменных шаров, на максимальной скорости преодолейте узкий мостик, в конце которого совершите прыжок влево, спасаясь от третьего шара. Перепрыгните через огоньки, пригнитесь перед четвёртым шаром — в итоге вы окажетесь в одной из пещер, через которую ранее проплывали на лодке. Прыгайте на ближайшую каменную тумбу, по стене перебирайтесь на соседнюю и заползайте в туннель. По камням в воде доберитесь до натянутого троса с рукоятками. Спускайтесь на нём, разжав руки перед самой шахтой с цепью. В шахте

спуститесь чуть ниже, а затем прыгайте на узорчатую стену напротив, взбирайтесь по ней и убейте зелёную тварь. В коридоре слева за углом нажмите рычаг и следуйте в коридор с настенным факелом. Прикончите ещё одну зелёную тварь, спуститесь в очередной проём. Вы оказались у своей лодки. Плывите на ней в образовавшийся водоворот, стараясь спуститься в него по плавной кривой. В новой пещере выбирайтесь из лодки, избегая крокодильих зубов. С берега расстреляйте рептилию, снова ныряйте, нажимайте рычаг, спасайтесь от новой пары крокодилов, выбирайтесь из воды и бегите в открывшуюся дверь. Вот и этот эпизод позади.

ХРАМ ПУНЫ

Сначала выясните отношения с двумя стрелками, затаившимися на лестнице и норовящими отравить вас своими стрелами. Покончив с ними, поднимайтесь по этой лестнице и пристрелите третьего туземца, после чего продолжайте движение в прежнем направлении. В зале с катающимися дисками-ножами на правой и левой (если смотреть от входа) стенах расположены две пары кнопок. Добраться до них можно с помощью небольшой хитрости: ножи не достанут вас, если вы как можно быстрее добежите до любой из этих стен (когда диски будут у противоположной стены) и встанете точно на границе между камнем, на котором расположена кнопка, и соседней кирпичной кладкой. Сделав это, вы без труда нажмёте кнопку, затем переместитесь к соседней — когда диски откатятся — и повторите процедуру нажатия. Чтобы живым добежать до противоположной стены, встаньте на одну из вышеупомянутых безопасных точек, повернитесь лицом к накатывающимся на вас дискам, бегите по прямой и прыгайте. Итогом вашего маневра станет то, что вы пролетите точно над коричневыми осями дисков и не затронете смертоносных лезвий. Затем на спринтерской скорости бегите в открывшуюся дверь.

Спустившись на дно небольшого колодца, не мешкайте, ибо сверху на вас надвигается невидимая пока платформа с острыми кольями. Быстренько вытяните из левой стены каменный блок характерной расцветки. Он остановит платформу, и вы сможете спокойно нажать поочерёдно три настенных рычага. Следуйте в открывшуюся дверь — вы окажетесь в новом огромном зале. Спустившись вниз, возьмите аптечку и нажмите настенный рычаг слева. После этого со всех ног бегите в противоположном направлении, спасаясь от гигантского каменного шара, там сворачивайте направо, а оказавшись в соседнем зале, снова делайте правый поворот и, не снижая скорости, бегите на изумруд (справа и слева — смерть). Не беда, если пробежали мимо целебного минерала — за ним можно будет вернуться ползком и после того, как шар остановится.

Теперь сходите за единственным в этом игровом эпизоде секретом, представляющим из себя широкий набор полезных предметов. Для этого поднимитесь по той же лестнице, с которой начинали эпизод, и последовательно продвигайтесь вплоть до того места, где лестница поворачивает налево. Поверните и вы, но тут же развернитесь и посмотрите наверх — в углу правой стены темнеет проход, добраться до которого можно так: поднявшись на самый верх лестницы, запрыгните на узорчатую стену, ухватитесь руками и на руках же продвигайтесь к заветному проходу. Спуск обратно проблем не составит.

Итак, пора завершать тихоокеанскую эпопею. Вернитесь к самому началу эпизода, в серый проход, и следуйте к решётчатой двери, распахнувшейся в результате ваших манипуляций с рычагами. За этой дверью на троне посередине просторной площадки восседает сам босс, он же Пуна. Справа и слева на площадке лежат аптечки, а далее по всему кругу — бездонная пропасть, падать в которую не следует. Ед-

11 Зак. 169

ва ступив на вторую ступеньку, ведущую к трону, вы оживите этого мага и чародея. Шуток он не понимает, а потому сразу же начнёт посылать в вас смертоносные разряды-молнии. Ваши действия — без конца прыгать по арене и стрелять в Пуну из любых имеющихся у вас видов оружия (вполне может оказаться, что обычных пистолетов будет недостаточно). Иногда на арене появляются клевреты Пуны, например, те же самые зелёные твари. В подобных случаях целесообразно сначала покончить с каждым из них, ибо Пуна на время их активности полностью бездействует, а уже затем вновь переключить внимание на хозяина. Результатом вашей стрельбы должно стать расщепление босса до молекулярного состояния, что позволит вам подобрать с его трона бирюзовый кусочек метеорита. Всё, на этом и данный эпизод, и весь уровень могут считаться успешно вами пройденными. Впереди вас с Ларой ждёт «солнечная» Антарктика (бр-р-р-р-р-р!)

АНТАРКТИКА

Чтобы выжить в суровом климате здешних мест, Лара не должна надолго окунаться в воду — в противном случае она очень скоро замёрзнет (о степени охлаждения её организма можно судить по дополнительной зелёной полоске в верхнем левом углу экрана).

Именно по этой причине советуем вам проигнорировать лежащие на дне водоёма какие-то полезные предметы — здоровье дороже. Вместо этого прыгайте по льдинам вперёд и затем направо, продвигаясь к деревянному сараю. Взберитесь на его крышу и с неё прыгайте вперёд через водоём, ныряйте и выбирайтесь на берег на льдину впереди. Посмотрите наверх — там маячит хорошо знакомая вам по предыдущим эпизодам «потолочная лестница». Держите путь к ней. Для этого снова нырните и выбирайтесь из воды на льдину справа от носа парохода и с неё по ледовым выступам поднимайтесь к заветной «лестнице». Следуйте по ней почти до конца, где опускайтесь на палубу парохода.

Через люк опускайтесь в трюм, пристрелите двух матросов и двигайтесь к корабельным машинам. Нажмите настенный рычаг в углу — он откроет люк в полу рядом. Там убейте ещё двух матросов (по дороге можно нажимать настенные кнопки, что позволит несколько сократить путь). Миновав одну из дверей, вы окажетесь в проходе, в дальнем конце которого видна желтая горизонтальная труба. Идите к ней и ожидайте атаки слева. Убейте матроса и спускайтесь в люк у него за спиной. Чуть дальше убейте матроса, подтянитесь на руках и нажмите настенную кнопку — она спустит на воду надувную лодку.

Возвращайтесь в помещение с жёлтой трубой, а из него следуйте в соседнее. Там подпрыгните, ухватитесь за край и бегите к настенной кнопке, которая откроет проход на палубу. Выйдя, сразу поверните направо, потом ещё раз направо и идите до конца. Напротив вас будет проём в ледовой стене с секретом № 1 (автомат MP-5 и изумруд). Возвращайтесь на пароход и прыгайте в надувную лодку.

УПРАВЛЕНИЕ ЛОДКОЙ

Чтобы забраться в лодку с берега, достаточно просто шагнуть в направлении её, а если вы находитесь в воде, подплывите к ней сбоку и нажмите клавиши **Ctrl** и стрелку «вперёд». Эта же клавиша **Ctrl** позволит вам двигаться вперёд, а клавиша **Alt** — назад. Поворот вправо/влево осуществляется соответствующими стрелками. Покинуть лодку можно нажатием клавиш **End** и одной из стрелок «налево/направо» — в зависимости от того, справа или слева от лодки вы хотите оказаться.

Вам надо обогнуть корпус судна и направиться по протоку, расположенному левее сарая (вы его перепрыгивали в самом начале эпизода). В начальной части прото-

ка слева в ледовой стене имеется проход — запрыгивайте в него, далее поднимайтесь по настенной лестнице, скользите по скату, вовремя прыгайте вперед, хватаясь за край ледового выступа, и ползите вперёд к секрету № 2 (аптечке). Тем же путём возвращайтесь в лодку.

Плывите дальше по протоку, выбирайтесь на берег, стреляйте в матроса. Заберитесь на чёрный ящик за углом дома, подпрыгните с него, уцепитесь за потолок и на руках перебирайтесь на другой берег. В ледовом туннеле убейте матроса и собаку, повторите эту же процедуру в тёмном проходе в здании, подберите боеприпасы и следуйте дальше. Под громадным белым баком возьмите патроны. Нажмите настенную кнопку слева от бака, идите вдоль трубы к тому месту, где она уходит в яму, прыгайте туда же, плывите по короткому туннелю, выбирайтесь из воды и поднимайтесь на платформу.

Прямо перед вами маячит изумруд, а слева тянется вереница резервуаров с четырьмя вентилями (пока только лишь запомните их). Подлечитесь изумрудом и идите дальше, где поднимитесь по настенной лестнице. При желании ознакомьтесь с интерьером очередного дома, но не прикасайтесь к лежащему на полу трупу — он отравлен. Выходите наружу, углубляйтесь в ледовый проход за углом и по нему выходите к уже знакомому белому баку. Прыгайте через яму и углубляйтесь во второй ледовый проход. На выходе из него убейте двух собак и проходите в смертельно опасные клацающие двери. Внутри помещения убейте матроса и подберите аптечку. Нажмите кнопку и за открывшейся дверью подберите аптечку. Идите влево, за решётчатой дверью пристрелите матроса, возьмите у него ружьё и достаньте с возвышения ломик-фомку.

Возвращайтесь к белому баку, по пути пристрелив матроса, а от него следуйте тёмным проходом в здании к вышке с вертикальной лестницей. Наверху нажмите рычаг, открывающий люк на соседней крыше, и ломиком взломайте дверь. Не забудьте подобрать ломик, проходите в дверь, цепляйтесь за потолок и перебирайтесь по нему к открывшемуся люку. Прыгайте в люк. В новом помещении ознакомьтесь с настенной схемой управления вентилями, нажмите рычаг, проходите в открывшуюся дверь, снова оказавшись у белого бака, и пристрелите матроса. Бегите к вентилям через маленький мостик (под которым лежат охраняемые собакой патроны), мимо зарешеченной псарни. Поверните второй и четвёртый вентили, снова поднимитесь по настенной лестнице и поверните направо — там в углу открылась дверь в генераторную. Входите в неё и нажимайте рычаг, включающий напряжение. В углу подберите аптечку и следуйте к псарне. Нажмите кнопку на решётке и убейте первую собаку, затем нажмите кнопку на следующей решётке и пристрелите ещё двух псов. Идите к двери слева, нажмите кнопку, входите, убейте собаку, с возвышения возьмите ключ от шлюза, а за углом — «Узи», после чего пристрелите матроса.

Возвращайтесь к лодке, взломайте дверь домика, снова подберите ломик, вставьте ключ в панель напротив двери и нажмите кнопку слева. Снаружи пристрелите матроса, садитесь в лодку и плывите вперёд в открывшийся шлюз. Возле флажка на берегу остановитесь и нырните — где-то под вами в настенной нише лежит ключ от сарая. Возвращайтесь в начало эпизода, выбирайтесь на берег и открывайте ключом дверь сарая — это секрет № 3 (изумруд, магазины для «Узи» и свечи). Снова плывите на лодке в шлюз. За одним из поворотов уже после флажка вскарабкайтесь на площадку слева в стене — там лежат патроны. Плывите дальше до конца, снова выбирайтесь на берег, карабкайтесь выше и пристрелите матроса. Бегите по ледовому проходу вверх, стараясь не упасть в яму, пристрелите ещё одного матроса и огибайте постройку, чем и завершите прохождение данного игрового эпизода.

ШАХТА

В одной из стен колодца имеется проход. Забирайтесь в него и на четвереньках продвигайтесь вперёд. Когда вас утомит бесконечный бег по кругу, развернитесь и бегите в обратную сторону. За одной из дверей слева окажется низкий проход, ведущий к другому колодцу. Спускайтесь в него по лестнице, подбирайте боеприпасы и нажимайте кнопку, после чего следуйте в открывшийся проход. Огнемётчиков — и здесь, и дальше — не трогайте, поскольку они очень опасны, но при этом лично против вас ничего не имеют.

По ледовому проходу двигайтесь до зала с вагонетками (всего их там три — на верхнем, среднем и нижнем уровнях). Запомните запертую дверь слева от вас — к сожалению, ломика-фомки у вас пока нет. Продвигайтесь к вагонетке. Чуть дальше за ней нажмите настенную кнопку и включите свет в помещении. Убейте странное создание (условно назовём его зомби), грозящее отравить вас своим ядовитым дыханием. Выходите наружу и прямо с порога забирайтесь на крышу того помещения, в котором только что были, следуйте вперёд, разворачивайтесь и аккуратно повисайте вдоль стены, уцепившись руками за край крыши. Смещайтесь немного вправо, опытным путём проверяя наличие под собой небольшой настенной лесенки. Когда обнаружите её, спуститесь в самый низ (но не повисайте на руках) и совершите кувырок назад с разворотом, после чего цепляйтесь за край ледового выступа. Получите секрет № 1. Подобрав полезные предметы, аккуратно слезайте вниз и убейте зомби. Поднимитесь на средний уровень, садитесь в вагонетку и начинайте движение.

УПРАВЛЕНИЕ ВАГОНЕТКОЙ

Сесть — **Ctrl**; выйти из неё — **End** + стрелка «вправо/влево»; прибавить скорость, а заодно переключить стрелку рядом с рельсами — **Ctrl**; притормозить — **Alt**; пригнуться — клавиша **. (точка)**. Рекомендуется перед прыжками над провалами скорость увеличивать, а на опасных виражах — сбавлять. Проезжая под поперечными балками и прочими преградами, целесообразно пригнуться, чтобы не поранить голову.

Вам предстоит прыгнуть через две ямы на пути, и именно после прыжка через вторую нажмите на стрелку. Вагонетка остановится. Подлечитесь изумрудом и следуйте мимо огнемётчика и дохлого зомби к громадным горизонтальным свёрлам, благополучно минуйте их, поверните налево, запрыгните на ледяной холм справа, заберитесь в низкий проход, по нему проберитесь на другую сторону, спуститесь в яму и возьмите свечи. Возвращайтесь обратно.

Найдите крутой спуск (над ним укреплён горящий фонарь), спускайтесь по нему спиной вперёд, цепляйтесь руками за край и спускайтесь вниз. Следуйте дальше. В пещере убейте зомби. Ухватившись руками за край прохода, спрыгните ниже. Перед вами будет раскол в стене — смещайтесь по нему на руках влево, разжимайте руки, но снова цепляйтесь за раскол ниже и следуйте по нему вправо. Аналогичным образом спуститесь до третьего раскола и смещайтесь влево. Там подтягивайтесь и двигайтесь по низкому проходу, на выходе из которого пристрелите зомби. Пройдите дальше и подпрыгните на небольшой мостик между двумя чёрными опорами — там вы найдёте ломик-фомку. Расправьтесь с новыми зомби.

Подняв взгляд, вы без труда увидите низкий проход в одной из стен. Справа от него есть ледяной холм. Забирайтесь на него и прыгайте на стену, цепляясь за невидимые, но реально существующие трещины, по которым можно достичь прохода слева. Проникнув в проход, нажмите кнопку, которая откроет недостижимую пока дверь. Выходите обратно и спускайтесь.

Теперь вам надо выбраться из пещеры. Выход расположен почти под самым потолком, и добраться до него можно прыжками с одного из трёх холмов с плоскими вершинами на другой. Начните с холма, расположенного непосредственно справа от прохода, через который вы проникли в эту пещеру. Взбежав по его голубовато-зеленоватому склону, прыгайте на холм, расположенный левее одной из чёрных опор, а оттуда — на холм дальше и правее. Цепляйтесь за край плоской вершины, подтягивайтесь и с разбега прыгайте на третий, финальный холм. Теперь проход перед вами.

Двигайтесь по нему, поднимайтесь по настенной лестнице, идите дальше по коридору, на четвереньках проползите под сверлами, минуйте три странные машины со смертоносными катками и на самом верху пристрелите зомби. Спускайтесь в яму и идите к вагонетке. Садитесь в неё и возвращайтесь назад, вовремя переключив стрелку и повернув направо. Идите к запертой двери, о которой говорилось в начале эпизода, взломайте её фомкой, внутри возьмите всё, что найдёте. Возвращайтесь к месту секрета № 1. Достигнув его, вы с удивлением обнаружите, что открылась ещё одна дверь, за которой находится секрет № 2.

Возвращайтесь назад и следуйте к вагонетке на нижнем уровне. У развилки переключите стрелку налево. Когда остановитесь, выходите, подлечитесь изумрудом и проходите в открытую дверь справа. Нажимайте настенную кнопку и проходите в открывшуюся слева дверь. Продвинувшись вперёд и достигнув туннеля с бьющими снизу белыми фонтанчиками пара, убейте зомби и следуйте в проход, из которого эта тварь появилась. Двигаясь по извилистому коридору, зажгите свечу и на одном из тёмных участков отыщите низкий проход в стене справа — он приведёт вас к патронам и ракете. На выходе из этого прохода пристрелите зомби. Следуйте дальше по коридору и разглядите слева на стене длинную лестницу.

Поднявшись по ней, нажмите сначала ближнюю к вам кнопку слева (она откроет проход к вагонетке), а потом — дальнюю справа. За ней будет новый проход, ведущий в комнату с зомби и двумя настенными кнопками. Ближайшая к вам открывает коридор с очередным зомби, поэтому нажимать её нецелесообразно. Вторая же открывает — и закрывает — дверь слева. Впрочем, за вас её откроет очередной зомби, снаружи заметивший ваше появление. Разберитесь с ним, выходите наружу к крану. Ныряйте и поднимайте со дна заводную ручку для лебёдки и — при желании — боеприпасы.

На вагонетке возвращайтесь в центральный зал и проходите на самый верхний ярус, там также садитесь в вагонетку. Предусмотрительно пригибайтесь перед свёрлами и балками, а перед прыжком увеличьте скорость. Вскоре вы окажетесь перед новым водоёмом. Рядом с ним стоит кран, с троса которого свисает жёлтый батискаф. Вставьте в соответствующие гнёзда на кране аккумулятор и ручку — батискаф опустится в воду. Теперь вам предстоит помучиться и, поднырнув под батискаф, забраться внутрь него.

Плывите в следующий зал, где можно будет всплыть на поверхность, а оттуда двигайтесь между огнями, держась правой стороны. При необходимости поправьте здоровье припасёнными аптечками и наконец выбирайтесь наружу. Опуститесь на карниз под маленьким мостиком и оперативно расправьтесь с подкрадывающимися сзади зомби.

Совершите несколько прыжков между карнизами, продвигаясь по выступам в угол помещения, а там спуститесь ниже — к секрету № 3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте вверх, подтягивайтесь и проходите в небольшое строение. Этим данный игровой эпизод завершается.

ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД ТИННОС

Идите вперёд, дверь откроется. В следующем зале поднимитесь по настенной лестнице, расположенной в левом углу. Ознакомьтесь с интерьером второго этажа — через одно из его окон будет виден изумруд. Сначала прыгайте из этого окна на колонну в центре двора, а затем к изумруду и реактивному гранатомёту. Спустившись во двор, идите к двери, открывшейся благодаря вашим действиям. Она расположена чуть правее настенной лестницы.

Подберите в нише справа ключ Ули. Снова выйдя во двор, следуйте к большим узорчатым воротам, слева от которых на стене имеется замок. Отоприте его ключом — в результате поднимется решётка слева от ворот. Поднимайтесь по лестнице. Слева будет решётка, которую вы могли видеть при первом посещении этого этажа. Поднимите её нажатием рычага справа.

Подходите к окну левее решётки, прыгайте на заснеженный карниз и нажимайте рычаг. Залезайте обратно в окно и идите вперёд, скользите вниз по крутому скату справа, внизу нажмите ещё один рычаг. Через открывшиеся ворота проходите во двор и следуйте в дальний проход в левом углу. По настенной лестнице добирайтесь до пяти больших круглых кнопок, нажмите кнопки 1, 2 и 5. Спускайтесь на пол и идите в проём под поднятой решёткой в направлении полуразрушенного моста.

Убейте там первую пару громадных ядовитых стрекоз и, не дожидаясь атаки следующих тварей, прыгайте через пролом в мосту на ледовую площадку слева от него, к изумруду.

Отстреливаясь от насекомых, поднимитесь на плоский каменный выступ левее и чуть выше площадки, затем подтянитесь на следующий выступ и прыгайте оттуда на вторую опору моста.

Прямо и чуть левее вас в скале замаячит голубовато-зелёное отверстие — гнездо стрекоз, где спрятан секрет № 1. Продолжая войну со стрекозами, вы наверняка заметите в отблесках их тел плавающие в воздухе две полупрозрачные — зеленоватую и желтоватую — платформы (подобное уже встречалось на одном из предыдущих игровых уровней).

Запрыгнув сначала на первую платформу, переберитесь с неё на маленький треугольный карниз на опоре моста, с него прыгайте на вторую платформу, а уже оттуда — к гнезду. Поднимите на входе аптечку, а далее в одной из ниш — гранатомёт и боеприпасы. Прыгайте обратно на невидимую платформу, а потом на опору моста и с неё любым доступным вам способом перебирайтесь на противоположную опору (ту, что рядом с ледовой площадкой).

Сначала проследуйте в дальний левый угол, чтобы забрать аптечку, а потом — в правый, за которым открывается короткий проход к массивному зданию, охраняемому двумя чудищами с копытами и жуткой жаждой убийства. Расправиться с ними непросто, причём не только из пистолетов, но и из оружия посолиднее. Убив этих монстров, минуйте две раскачивающиеся смертоносные чаши. В конце пути сворачивайте налево и нажимайте рычаг. Пара убитых копытных тварей уступит место своим собратьям, поджидающим в трёх зарешёченных пока камерах впереди. Нажатием рычага вы задействовали механизм, поочерёдно выпускающий этих чертей наружу.

В общем-то полагается расстрелять и эту троицу, хотя здесь можно схитрить. Нажав рычаг, стремительно бегите вправо, где забирайтесь на трапециевидную стенную опору рядом с ***правой*** решёткой и ждите, прислонившись к стене спиной. Как только начнёт подниматься решётка нужной вам ***противоположной*** камеры, бегите в неё и, теряя здоровье, прорывайтесь мимо чудища, а внутри резко поворачивайте

направо, к рычагу, открывающему потайной ход с карниза под потолком. Теперь выбегайте в зал и выбирайте:

— можно бежать к тому проходу, через который проникли в зал. Слева у зарешёченного теперь выхода будет настенная лестница, ведущая на карниз, по которому вам надо бежать вперёд, налево, прыгнуть и отыскать низкий проход в стене справа;

— а можно совершить крутой поворот налево и забраться на чёрный каменный блок, стоящий с камерой, из которой вы только что выбежали. С блока прыгайте на горизонтальную платформу, расположенную, справа и выше на стене, а с неё бегите по карнизу направо к упомянутому низкому проходу.

В новом зале вас ожидают две знакомые подвижные полыхающие чаши, масса платформ и рычагов, поднимающих и опускающих другие платформы. Вам необходимо так нажимать рычаги, чтобы достичь последнего рычага, открывающего спасительный проход внизу, а при этом ещё и отбиваться от злобных стрекоз.

В качестве разминки можете добраться до платформы левее вас — там за низким проходом спрятаны свечи и магазины для «Узи». Возвращайтесь назад на «свою» платформу. Теперь спрыгивайте на мостик ниже, тянущийся через весь зал. У его правого конца расположен рычаг, открывающий дверь к отдалённому секрету № 2 (но нажимать этот рычаг следует лишь после того, как откроются широкие узорчатые ворота внизу).

С противоположного конца мостика прыгайте по платформам сначала вдоль левой стены, а затем и вдоль последующих, забираясь выше и выше. На двух платформах в стене имеются низкие проходы, а за ними — рычаги, поднимающие каждый по одной платформе.

Дойдя до конца, двигайтесь в обратную сторону и теперь воспользуйтесь только что поднятыми платформами, с их помощью спускайтесь на пол, где также нажмите рычаг. Выдержите затяжной бой со стрекозами.

Поднимитесь на платформу, открывшуюся над последним нажатым рычагом, и также нажмите имеющийся там рычаг. В итоге Лара упадёт вниз, но это ей уже не столь страшно, ибо появилась ещё одна платформа — под мостиком. Снова взбирайтесь по платформам и теперь уже ***поднимайте*** оба рычага, спрятанные за низкими проходами в стенах наверху, после чего совершите серию прыжков в сторону платформы под мостиком. Подпрыгнув, уцепитесь за «потолочную лестницу» и по ней продвигайтесь к нише в противоположном конце мостика, к рычагу, открывающему нижние ворота. Перебирайтесь по «потолку» назад и для экономии времени ныряйте в бассейн внизу. Выбравшись из воды, поспешите наверх, к тому самому «запретному» рычагу у мостика, нажмите его и одним из опробованных путей спускайтесь на пол.

Также не мешкая бегите в ворота, через них — в проход в дальнем левом углу, нажмите настенный рычаг и поднимайтесь по лестнице. Расправьтесь со стрекозой, нажимайте рычаг и бегите в открывшийся проход, затем направо, в зал со столбом яркого света посередине. Бегите в правый от столба проход, поднимайтесь и спускайтесь по лестнице. Вновь минуйте опасные пылающие чаши и бегите по знакомому вам мосту.

Ближе к его концу прыгайте вправо, скользите по склону и забегайте в дверь с секретом № 2 (если, конечно, она ещё не закрылась). Пару раз нажав рычаг, вы сможете выйти наружу и вернуться в зал со световым столбом.

На втором этаже от столба отходят четыре дорожки, каждая к своей комнате, символизирующей одну основных стихий, — Землю, Воду, Воздух и Огонь. Успех в

прохождении предстоящих там испытаний вознаграждается особой маской. Собрав все четыре маски, поместите их в соответствующие отверстия в статуях этажом ниже — и получите доступ к очередному боссу.

Итак, начнём. На сей раз поверните в левый проход и также взбегайте по ступенькам. Вы окажетесь в так называемой комнате Земли, затопленной зыбучими песками. Остерегаясь их, двигайтесь вдоль правой стены, пока не отыщете место, чтобы выбраться наружу. По извилистой скалистой тропе достигните постамента со стоящей на нём маской (почему-то имеющей название Океанической).

Ваш жест спровоцирует страшное землетрясение. Вся обстановка претерпит коренные изменения, и вам придётся приложить немало усилий, чтобы вернуться обратно. Вот пара советов в этой непростой обстановке. Достигнув настенного фонаря, пройдите правее его к обрыву, за которым притаилось озерцо с лавой. Перепрыгивайте его слева. Затем дойдите до упора, совершите прыжок вперёд, но тут же отступите назад, повиснув на руках (иначе вас придавит камнем). Ещё один прыжок дальше, потом ещё один, но с обязательным кувырком вправо/вбок, и вы в коротком туннеле.

Спускайтесь по длинной настенной лестнице, минуйте коридор с огненными чашами (в правой нише — боеприпасы), нажмите рычаг, быстро поднимайтесь по настенной лестнице и входите в узкий проход с решёткой, которая автоматически раскроется. Уничтожьте стрекоз и возвращайтесь в зал, в котором впервые увидели огненные чаши.

Отыщите каменный блок — вскарабкавшись по нему, вы получите доступ к секрету № 3, последнему во всей игре. После этого возвращайтесь на перекресток у светового столба и идите по дорожке к следующей комнате.

На сей раз, пойдя вправо, вы оказались в комнате Воды. Ваша задача — спрыгнуть вниз так, чтобы не пораниться ни о верхние, надводные ножи, ни о подводные. Выбирайтесь на платформу и на четвереньках ползите в смежный проток, там вы найдёте аптечку. Возвращайтесь назад, снова ныряйте и по подводному туннелю плывите в соседнюю комнату, где также есть ножи, вращающиеся подобно лопастям ветряной мельницы (назовём это помещение «мельницей»).

Перед вами четыре прохода, пока завершающиеся тупиками, но в левом и верхнем можно всплыть и глотнуть воздуха. Плывите сначала в левый и нажмите там рычаг. Учтите, что вскоре он самопроизвольно отключится, а потому поспешите в правый проход — там откроется люк, позволяющий вам двигаться вверх. Так и сделайте, и вскоре вы окажетесь в более просторном помещении, хотя и ножей там побольше.

При желании подберите боеприпасы, но обязательно разыщите в одном из торцевых концов помещения рычаг, после чего плывите в противоположный торцевой конец помещения, где обнаружите вторую маску и изумруд, а также ещё один рычаг.

Нажмите его и повторно плывите в противоположный торец помещения, где рядом с рычагом найдите узкий проём в стене, через который можно проплыть к «мельнице». Теперь ваш путь — нижний проход, где вас подхватит мощное течение и вы окажетесь в новом зале.

Отдышитесь там и плывите дальше, к световому столбу.

Держите путь налево — в комнату Воздуха. Перед вами лабиринт, также напоминающий один из предыдущих игровых эпизодов. Чтобы его пройти, двигайтесь всё время вдоль правой стены, подберите по пути аптечку, и вскоре вы окажетесь перед пологим подъёмом с тремя скатами.

Средний, если вы на него попадёте, сулит вам неминуемую смерть. Крайние два — тоже, если вы не поспешите поочерёдно перепрыгивать с одного на другой, избегая столкновения с накатывающимися шипастыми бочками. Добравшись до верха, забирайте третью маску и стремительно забегайте в едва различимый проход справа — возвращение к световому столбу вам обеспечено.

Финальную маску вы найдёте в комнате Огня. Для этого сначала встаньте на каменный блок и ознакомьтесь со схемой на потолке. Возможно, вам она поможет больше, чем нам, но сначала всё же перерисуйте схему (она поможет нам объяснить маршрут). У вас получится восемь горизонталей и одиннадцать вертикалей, по которым расположены колонны.

Прыгайте по ним в такой последовательности:

— ближняя к вам колонна во второй вертикали;

— последняя в третьей;

— последняя в седьмой;

— единственная в восьмой. На ней лежит аптечка, но задерживаться на этой колонне не рекомендуем — лучше сразу же прыгать на последнюю, ту, что у выхода, откуда ваш путь — только вперёд и вниз, в новый зал.

Там вас встретят старые знакомые — статуи, извергающие пламя, и видимые в его отблесках полупрозрачные платформы. Простота предлагаемого маршрута отягощается тем фактом, что на платформах легко изжариться. Чтобы этого избежать, можно передохнуть на стенных выступах, хотя добраться туда весьма непросто.

Собрав все четыре маски, возвращайтесь к столбу света и вставьте их в соответствующие отверстия в статуях. В зале с бассейном возьмите очередной ключ Ули, для которого найдите замок рядом со световым столбом. Теперь вас ждёт последний сюжет этого уровня.

ПЕЩЕРА С МЕТЕОРИТОМ

Итак, вам предстоит финальное сражение с гигантским пауком-монстром. Схватка состоится на кольцеобразной арене, выход за пределы которой чреват неминуемой смертью: в центре — кратер с расплавленной лавой, а по краям — ядовитая пятнистая жижа.

В диаметрально противоположных краях поверх этой жижи проложены четыре коридора, в конце каждого из которых располагается бесценный для Лары кусочек метеорита (их вы уже встречали ранее). Цель Лары — собрать все четыре куска. В её распоряжении — всё накопленное оружие, а также ловкость и скорость, в том числе спринтерская.

Противник у Лары хотя и малоподвижен, но при этом прыгуч, способен к изменению направления движения и, главное, поразительно меток в стрельбе огненными шарами. ***Каждый*** его выстрел для Лары — смерть. Стреляет же он в тех случаях, когда героиня слишком приближается либо к нему самому, либо к одному из коридоров с кусками метеорита.

Спасаясь от паука, следует всегда бегать только ***от него***, но ни в коем случае ***не навстречу***, а также старайтесь оставлять между собой и монстром громаду метеорита в качестве естественной преграды.

И при этом постоянно стреляйте в него — лучше из оружия потяжелее, типа реактивного гранатомёта или автоматов. Именно стрельба может помочь вам достичь промежуточной цели — на время парализовать паука, после чего со всех ног броситься к ближайшему от вас и наиболее отдалённому для врага коридору с куском метеорита.

Времени у вас минимум, а потому точность бега и остановок должна быть максимальной. Собрав все куски метеорита, вы увидите, как центральный метеорит канет в бездну и зверь останется один на один с Ларой, которой останется лишь добить его, и тогда он взорвётся.

Ещё совет: почаще сохраняться, особенно в опасных, мало предсказуемых и наиболее ответственных ситуациях вроде предстоящего подбора очередного куска метеорита.

Покончив с пауком, подойдите к настенной лестнице, обрамляющей вход в один из коридоров, и, запрыгнув на неё, вскарабкайтесь до конца. Спрыгните с платформы, ухватившись за её край, а чуть позже подтянитесь.

По ледовому проходу проследуйте к высокому карнизу над кратером. Уцепитесь за потолок над головой и на руках двигайтесь до следующего карниза. Оттуда с разбега прыгайте на каменный выступ справа, поднимитесь ещё выше, откуда совершите заключительный прыжок через кратер на выступ, расположенный перед вами. Поднявшись наверх, вы окажетесь на заснеженной площадке с двумя валунами и прожектором.

По ледовому туннелю выходите к военному лагерю и в поисках кнопки на стене слева убейте несколько солдат. Продвигайтесь в проход между постройками слева, двигаясь к вертолётной площадке. Вскоре вы увидите в небе и сам вертолёт — ваше спасение из ледового плена, а заодно и из всей игры.

Хотя подождите — есть ведь ещё призовой уровень, имеющий и название особое: «День всех святых».

ПРИЗОВОЙ УРОВЕНЬ «ДЕНЬ ВСЕХ СВЯТЫХ»

Финальный уровень Лара начинает лишь с парой пистолетов. Впрочем, их ей вполне хватит, а вот о безупречном здоровье, по крайней мере на начальной стадии игры, надо позаботиться.

Взбирайтесь на каменный блок у стены слева и постепенно взбирайтесь по металлическим плитам вдоль стены. С подвешенной и чуть наклонной плиты прыгните на горизонтальную у стены и возьмите там свечи.

Оттуда с разбега прыгайте на правую колонну, с неё — к решётчатому потолку, цепляйтесь за него и на руках продвиньтесь на пару «шажков», после чего прыгайте в бездонную пропасть. Внизу подберите аптечку и сразу же поправьте сильно пошатнувшееся здоровье.

Прыгайте в левый угол на бордовый навес — там свечи. Под вами же находятся книжные полки, спускайтесь к ним, затем подтянитесь в нишу левее, нажмите рычаг и аккуратно спуститесь на пол. Взберитесь на уступ у органа и прыгайте на решётчатую плиту у центральной чёрной конструкции за невысокой оградой. Подтянитесь немного выше, там проползите на четвереньках, спуститесь по коричневой настенной лестнице, сделайте кувырок назад — и вы на следующей металлической плите. Прыгайте на маленький выступ у книжных полок и возьмите аптечку. Возвращайтесь назад к тому месту, где опускались на четвереньки, прыгайте отсюда к коричневой стене справа, цепляйтесь за трещину в ней и смещайтесь влево, к очередной аптечке. Там же нажмите рычаг, затем спускайтесь на пол, идите в открывшуюся дверь в дальнем левом углу, быстро пробегите по проваливающемуся полу и нажмите рычаг.

Уцепитесь за потолок на краю ямы с кольями и на руках преодолейте её. Карабкайтесь по книжным полкам слева как по лестнице, поднимайтесь к нише с рычагом. Прыгнув с неё, цепляйтесь за потолок и передвигайтесь до конца влево, там цепляйтесь за край металлической платформы и взбирайтесь на неё. По решётчатой стене слева поднимайтесь, берите ключ от склепа, снова спускайтесь на платформу и поднимайтесь выше — к тросу с рукоятками.

Спускайтесь по тросу и разжимайте руки сразу же после лучей света, пробивающихся через стеклянные витражи. Развернитесь и цепляйтесь за низкий проём слева.

Ползите по нему на четвереньках, снова спускайтесь — сбоку от вас откроется поворотная дверь. Входите в неё, спускайтесь и поднимайте аптечку. Цепляйтесь за потолок и двигайтесь вперёд. Когда Лара загорится, чуть продвиньтесь и падайте в воду. Примените спасительную аптечку, плывите дальше и вылезайте в конце подводного туннеля.

Идите вперёд, на четвереньках ползите вправо к кнопке (правее и выше кнопки — аптечка). Ползите назад и поворачивайте налево. По лестнице поднимайтесь наверх. Перед вами — проваливающийся коричневатый люк. Встаньте к нему спиной, шагните назад и тут же ухватитесь за его край.

Подтянитесь, развернитесь и прыгайте через яму в полу. Идите до конца и подтягивайтесь на выступ справа. Миновав первый люк с водой внизу, идите к следующему.

Он закрыт, и в нём лежит аптечка и боеприпасы. Возвращайтесь к предыдущему люку и прыгайте в воду. Выбирайтесь в сумрачном помещении. Стреляйте в оконную решётку — за ней есть свечи.

Вставляйте ключ от склепа в замок на стене и проходите в открывшуюся дверь. Слева за большими ящиками — аптечка. Идите в тёмный проход и прыгайте в воду. Плывите прямо, направо, потом налево. Вылезайте из воды, стреляйте в охранника и собаку.

По настенной лестнице поднимайтесь в комнату с разнообразным оружием. Вот, собственно, и всё.

Примите наши искренние поздравления с успешным прохождением игры, а заодно и извинения — за ту шутку насчёт необходимости поиска всех 59 секретов. Что делать, если создатели игры сами с нами так пошутили...

КОДЫ

Шаг назад — шаг вперёд — опуститься на колени — встать — три раза полный разворот на 360 градусов (в любую сторону) — прыжок вперёд — результатом явится переход на следующий уровень игры.

Те же самые действия, но завершающиеся прыжком назад, дадут Ларе всё оружие и набор аптечек.

У нас также имеются основания полагать, что действенными окажутся и коды прежних серий игры. Они таковы.

Зажечь свечу — шаг вперёд — шаг назад — трёхкратный полный разворот на 360 градусов в любую сторону — прыжок вперёд — переход на следующий уровень.

Те же действия с прыжком назад в конце — всё оружие, аптечки и свечи.

Код для самоуничтожения Лары мы не приводим исключительно по этическим соображениям.

В. Акимов

WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

РАЗРАБОТЧИК **Random Games**
ИЗДАТЕЛЬ **Strategic Simulation Inc.**
ВЫХОД **ноябрь 1998 г.**
ЖАНР **wargame**
ТРЕБОВАНИЯ **P-100, 16Mb, рек. 3D-уск.**

ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★☆
РЕЙТИНГ **8.6**

Хороший подарок для любителей жанра Wargame и настольных стратегий

Среди игроманов есть немало таких, кто искренне убежден — настоящая стратегия должна быть походовой. Сие утверждение имеет право на существование — действительно, часто стратегическая игра оказывается трудна не столько из-за сюжета и соотношения сил враждующих сторон, сколько из-за невозможности игрока своевременно и точно управлять своими войсками (вспомните-ка последние миссии в Populos: The Beginning и Mech Commander).

Вот для этих самых любителей не спеша «пораскинуть мозгами» Random House и ветеран игрового бизнеса Strategic Simulations выпустили настоящий подарок — отличную походовую игру Warhammer 40K: Chaos Gate. Сама по себе игровая вселенная Warhammer игроманам знакома достаточно хорошо. На PC уже успели выйти и Warhammer: Shadow of the Horned Rat, и Warhammer: Dark Omen, и Warhammer 40K: Final Liberation.

Две первые рассказывают о борьбе добра и зла в эпоху «старого мира». Третья, так же, как и последняя на сегодняшний день игра серии под названием Warhammer 40K: Chaos Gate, рассказывает о противостоянии на просторах космоса отрядов Империи и Хаоса.

Но и между этими двумя играми есть различия. Если в Final Liberation вы командовали целой армией пехоты, танков и Дредноутов (больших шагающих роботов), то в Chaos Gate вам предстоит взять под свой контроль спецподразделение Империи, называемое Ultramarines (или, по-нашему, космическая морская пехота). Всего в отряд входят около 50 бойцов, каждый со своим именем и особенностями. Солдат можно разделить по специализации: тут есть и простые, тактические отряды, и отряд ветеранов-терминаторов, и маги (не удивляйтесь, это всё же космическая фэнтези), и многие-многие другие. Время от времени вам всё же будут давать и различные боевые машины.

Миссии в игре очень тяжёлые. Это и понятно, подразделение-то элитное, так что вами будут затыкать все дыры и посылать туда, где больше никто не справится. Постепенно ваш отряд будет собирать информацию о главном источнике зла — Генерале Хаоса Зимране, которого и предстоит уничтожить в последней миссии...

А вообще игра получилась очень хороша. Много различных элементов (магия, оружие, система рукопашного боя), удобство управления, хорошая сюжетная линия. Короче, Jagged Alliance и X-Com: Apocalypse живы.

И для многих это хорошо.

СОВЕТЫ

КАК ВЫБРАТЬ СОЛДАТ

Все ваши солдаты имеют ряд общих параметров, а показатели по ним будут расти по ходу игры, правда, лишь у тех солдат, которые будут принимать участие в боевых действиях.

Action Points — показатель движения;

Health — показатель здоровья;

Armor — показатель брони (параметр не изменяется, т. к. все виды войск оснащены стандартной бронёй с показателем 40 единиц, и лишь терминаторы носят специальные костюмы с показателем 110 единиц);

Ballistic Skill — умение обращаться с огнестрельным оружием и гранатами (влияет на точность стрельбы);

Weapons Skill — умение обращаться с холодным оружием (влияет на точность ударов);

Strength — сила (влияет на ущерб, наносимый врагу в рукопашной схватке);

Toughness — выносливость (влияет на сопротивляемость вражеским атакам с применением холодного оружия);

Initiative — инициатива (так и не понятно, на что же она влияет);

Attacks — количество наносимых ударов за одну атаку холодным оружием;

Leadership — лидерство.

Итак, как же всё-таки подобрать солдат на основе этих характеристик?

В отряды тактический и разрушительный лучше набрать солдат с хорошим показателем Ballistic Skill и Action Points для большей эффективности их стрельбы и большего количества выстрелов. Командир, естественно, будет выбран по лучшему показателю Leadership (правда, не очень понятно, зачем оно, это лидерство, нужно другим солдатам).

Штурмовой отряд редко использует свое огнестрельное оружие, да оно и малоэффективно, зато этим бойцам необходим высокий уровень таких показателей, как Health, Weapons Skill, Strength и Toughness. Высокий показатель движения им не понадобится, ведь они могут совершать прыжки с помощью турбин, которыми оснащены их костюмы.

Что касается терминаторов, то вы вряд ли сможете сделать какие-либо перестановки в этом отряде — мало кто сумеет уничтожить пять врагов в одном сражении и получить статус ветерана, а ведь только ветераны могут быть зачислены в этот элитный отряд. Солдат остальных видов стоит выбирать по параметрам Action Points и Health, т. к. они вряд ли будут принимать участие в открытых боевых действиях, являясь, в принципе, вспомогательными войсками. Только маги-Библиотекари и Капитан (но он у вас только один) должны иметь неплохие показатели Ballistic и Weapons Skill, потому что им всё же предстоит изредка принимать участие в схватке. Кстати, несколько слов о магах. Их у вас четыре, и каждый может изучать свои, не повторяющиеся другими заклинания. Советую вам сразу же изучить одним магом заклинание Scan, другим — Machine Curse, третьим — Speed. Дочитав статью до конца, вы поймете, для чего это надо.

Вполне реально пройти игру, потеряв очень мало бойцов (около пяти), что позволяет создать с первых же миссий отряды из наиболее способных солдат и использовать именно их до самого конца игры (исключение составляют лишь маги, потому что, повторюсь, каждому из четырёх лучше выучить свои заклинания, а потом вы сможете брать на миссию конкретного мага с нужным арсеналом заклинаний). Однако во время прохождения дополнительных миссий стоит включать в отряды бойцов, которые в будущем заменят погибших.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Тактика, изложенная ниже, безотказно действует во всех без исключения **дополнительных** миссиях. О конкретной тактике для каждой из пятнадцати **основных** миссий речь пойдёт в разделе «Прохождение», однако некоторые советы будут полезны и для них.

В Chaos Gate наиболее эффективно играть «от обороны». В самом начале миссии вы располагаете солдат в хорошо защищённых от вражеского огня местах, лучше всего не по одному, а сразу по четыре-пять человек, потому что в одиночку автоматчики вряд ли справятся с подходящим противником. Вы как бы образуете батарею из автоматчиков, расположив их в два ряда: передний ведет огонь сидя, задний — стоя.

Для ещё большей эффективности их стоит перевести в режим Overwatch, чтобы они смогли отстреливаться от противника во время его хода, не позволяя ему таким образом занимать позиции, с которых он мог бы поразить ваших солдат. Исключение составляют бойцы с действительно сильным оружием, которые могут уничтожить подошедшего врага за один ход. Это те, кто вооружён базукой, а также бойцы с Heavy Bolter, MultiMelta и Laser Cannon. Первых стоит располагать и передвигать по двое (для большей уверенности), остальные могут действовать в одиночку.

Расположив солдат, вы просто сидите и ждете врагов — обычно они сами приходят к вам. Ну вы уж их встретьте как полагается! Первыми уничтожайте солдат с тяжёлым вооружением, как самых опасных, затем всех остальных. Никогда не забывайте о фанатиках — напав скопом, они могут нанести серьёзный урон отряду, так что лучше отвлекитесь от солдат и расстреляйте их. Затем, отбив атаку, медленно двигайтесь к цели. Оставляйте ходы на случай, если вдруг встретите врага.

Отдельно стоит сказать о штурмовиках. Расположите этот отряд где-нибудь в стороне так, чтобы его не было видно, но не очень далеко, чтобы они смогли одним прыжком добраться до врага. Использовать их нужно в тех случаях, когда вы не можете достать угрожающих вам врагов другими войсками. При использовании этих солдат рассчитывайте ходы наверняка: очень важно, чтобы ваш солдат успел прыгнуть в безопасное место, иначе, оставшись в расположении врага, он там и погибнет. Несколько слов о терминаторах. Рядовых из этого отряда нужно распределить по двое, а сержант, которому просто необходим роторный пулемёт, может косить врага этой игрушкой и без посторонней помощи.

Что касается пулемётчика, то для него есть ещё и пара хитростей. Первая — вам нужно наколдовать на него ускорение одним из своих магов, что позволит ему сделать гораздо больше трупов в течение одного хода; вторая — никогда не расстреливайте обойму до конца, иначе их количество уменьшится на одну. Однако если вы сохраните хотя бы 20 патронов, то к следующей миссии обойма чудесным образом полностью восстановится (2 000 патронов), что позволит вам не думать о нехватке боеприпасов на всю оставшуюся кампанию. Иногда стоит давать пулемёт и другим членам отряда — так у них быстрее вырастут показатели, а сами они получат лиш-

ние медальки. Вообще, старайтесь зарабатывать как можно больше медалей (как это сделать, читайте во встроенной в игру энциклопедии) — так ваши бойцы будут более комфортно чувствовать себя на поле боя, т. е. не сбегут и не упадут в обморок при виде первой капли крови или «жутких» монстров (так уж не впечатляюще они выглядят в игре), созданных магией Хаоса. Этот фактор становится особенно актуальным на более высоких уровнях сложности. И ещё: одиноких бойцов располагайте в безопасных местах, подальше от битвы. Исключение составляют маги с боевыми заклинаниями, а также Капитан, которые могут оказать вам реальную помощь во время драки. Особенно хорошо прячьте ключевых бойцов, например, Techmarine в пятой основной миссии.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О МАГИИ

Разобраться с системой магии в игре не очень сложно.

Начнем с самого основного, с заклинаний. Они делятся на три уровня, влияющих на сложность их прочтения (и, следовательно, на вероятность их успешного применения), а также на количество требуемых для прочтения единиц маны. Самый низкий уровень — первый (все заклинания стоят по единице маны, в каждом следующем уровне стоимость поднимается на единицу).

В начале игры каждый ваш маг имеет первый уровень, что позволяет ему выучить только одно заклинание, но, повышая со временем уровень, он сможет выучить ещё несколько заклинаний, количество которых прямо пропорционально уровню мага. На поле боя маг не столь уж грозная фигура. Но всё же некоторую помощь остальным войскам оказать сможет. В энциклопедии сказано, что, достигнув высокого уровня, маг становится незаменимым и универсальным воином, но на практике это не очень заметно. Его собратья из других игр серии Warhammer имели гораздо большее значение (особенно в сериях, посвященных «старому миру»).

Про основные и необходимые заклинания уже было сказано выше, а с остальными вы сможете довольно легко разобраться, повнимательнее почитав энциклопедию. Вообще действительно стоящих заклинаний мало, уж поверьте.

Система заклинаний выполнена в стиле предыдущих игр Warhammer (так уж принято): каждый маг имеет максимальное количество единиц маны, которые он может использовать. Каждую магическую фазу (в данном случае ход) количество единиц увеличивается (если не достигло максимума) либо уменьшается (если уже достигло максимума). При бездействии маг увеличивает показатель быстрее (устает от бега и стрельбы, наверное). Эта система не так сложна, как могло бы показаться из описания, и вы, без сомнения, легко овладеете её сутью и привыкнете к ней.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Основные миссии будут описаны подробно, т. к. карты, на которых они разворачиваются, никогда не меняются. Дополнительные миссии всегда генерируются по-новому, да и сами миссии никак не влияют на прохождение — в них вы сможете получше натренировать своих солдат и собрать кое-какие боеприпасы, поэтому мы не будем обращать на них внимания, тем более, что тактика их прохождения описана чуть выше.

Примечание: стороны света будут указываться относительно карты.

МИССИЯ № 1 – ВЕРНУТЬ РЕЛИКВИЮ

Мерзкие последователи Хаоса украли очень важный артефакт, и теперь он находится в небольшом храме, защищённом фанатиками культа, а также несколькими

пехотинцами Хаоса. Сопротивление будет очень слабое, но и вы сможете взять всего один тактический отряд. Очень советую вам прихватить с собой Heavy Bolter (взять его сможет только сержант), а также доукомплектовать весь отряд гранатами. После этого можете спокойно отправляться на задание.

На поле боя вы появитесь с востока. Наилучшей тактикой будет спокойное занятие выгодных позиций за деревьями и в ложбинах и отстрел всех приближающихся врагов. Ваша позиция вполне пригодна для отстрела сектантов.

Наиболее эффективно уничтожать фанатиков снайперскими выстрелами — существует очень большой шанс, что они погибнут после первого попадания. Когда вы таким образом покончите с внешней охраной, подведите всю группу к входу (двустворчатая черная дверь с черепами) и из стрелкового оружия расчистите подход к ней.

Теперь с помощью кнопки «Open Door», которая загорится у ближайшего к двери солдата, откройте дверь. Всем отрядом врывайтесь внутрь — вот тут вас ждут пехотинцы Хаоса. Два из них охраняют реликвию, находящуюся посередине квадратного зала в центре храма, а третий встретит вас недалеко от входа. Кроме того вам будут досаждать несколько фанатиков. Займитесь ими, чтобы уменьшить плотность огня, а уж затем сосредоточьте огонь на парнях в красном.

Сначала дайте вволю пострелять сержанту из его большой штуки (если он потренируется, то сможет за один ход уничтожить вражеского солдата), а уж затем добейте при необходимости из автоматов. Теперь подойдите и заберите артефакт. Как только дотронетесь до него, миссия завершится.

МИССИЯ № 2 – ПОРУГАННАЯ ЧЕСТЬ

Похоже, что воюет только ваш отряд, а все остальные имперские войска просто валяют дурака. Ну как можно было пропустить такой выпад и потерять столь важную добывающую колонию?! К тому же здесь втайне покоятся священные останки. Души тех, кому они принадлежат, теперь не могут успокоиться. Вы должны вернуть им спокойствие, а заодно отвоевать колонию. Противостоять вам будут около 20 сектантов и семь-восемь солдат. Зато и вам дадут возможность прихватить два отряда, да ещё станет доступен отряд разрушителей. Их обязательно возьмите с собой. Ещё совет: вооружите трёх бойцов, которые могут нести тяжёлое вооружение, базуками.

Высадка из космического транспортника пройдёт в юго-восточном углу карты. Часть ваших солдат уже успела выйти наружу, другие ещё находятся внутри. Если вы внимательно изучите корабль, то найдёте ящик, откуда ещё один ваш солдат сможет добыть базуку. Итак, у вас стало четыре бронебойщика. На них ляжет вся тяжесть отстрела вражеских солдат, а остальные займутся культистами.

Всех автоматчиков, кроме одного, расположите под овражком рядом с вашим кораблем — для сидящих это идеальное место, чтобы укрыться от вражеских пуль, к тому же, привстав на время хода, они легко смогут уничтожать подбегающих сектантов. Один же пусть двигается по южному краю карты к вершине горки — оттуда он сможет простреливать всю местность перед кораблем и надежно защитит ваш левый фланг.

Четырёх обладателей базук расположите рядом с выходом из транспорта. Отсюда они без труда снимут двух солдат на основном здании добывающего комплекса.

Планомерно уничтожайте набегающих культистов. Вскоре вас решит проведать ещё пара солдат, но батарея из четырёх «больших калибров» не даст им подойти. Добивайте культистов и двигайте великолепную четвёрку к одинокому бойцу на го-

ре. Оттуда вы заметите ещё одного солдата, который находится у второго здания комплекса. Разобравшись с ним, исследуйте юго-западный угол — обнаружите ещё одну потенциальную жертву для бойцов с базуками.

Теперь осталось уничтожить двух солдат у входа в пещеру, которую вы уже заметите к этому времени, и немногочисленную охрану в самом подземелье. Убив первых двух, подведите оставшуюся часть отряда к входу в пещеру. Впереди должны идти автоматчики. Изнутри побегут сектанты — отстреляйте их и двигайтесь до поворота.

Здесь расположитесь следующим образом: бойцов с базуками загоните в самый угол, а одним автоматчиком выманите солдата. Убив его, вы практически расчистите проход к залу с телами. Несколько сектантов не в счет.

Зайдите в склеп, и миссия будет выполнена. Однако не спешите — вам ещё надо осмотреть ящик, иначе вы не получите его содержимого (это всегда нужно делать до окончания миссии). Вообще запомните на будущее — необходимо осматривать ящики, чтобы получить их содержимое.

Теперь вам остается только согласиться с тем, что миссия выполнена...

МИССИЯ № 3 – АТАКА НА КРЕПОСТЬ

Командование приказало вам уничтожить гарнизон на небольшой планете Kimmerra 4, который мешает продвижению остальных войск. На эту миссию вы можете взять три отряда и мага. Кроме того, появится возможность взять отряд штурмовиков, который вам очень пригодится. Однако стоит произвести и некоторые изменения, касающиеся вашего тактического отряда и штурмовиков. Дело в том, что все надежды в этой миссии вам придётся возложить именно на последних, но у них ещё слишком мало опыта. Поэтому в отряд штурмовиков стоит включить солдат из тактического отряда, как более опытных. Но обязательно оставьте в тактическом отряде старого командира, чтобы он, имеющий к этому времени уже приличный показатель Ballistic Skill, смог помочь своим товарищам огнем из базуки. Прихватите базуки кем только можно, остальных вооружите по своему усмотрению.

В этой миссии вы встретите сразу три новых вида вражеских солдат: Horned Berzercers, мага, а также чудовище Flash Hound.

Вы начинаете миссию в юго-западном углу карты. Сразу же уничтожьте из базук солдата с Heavy Bolter на ближайшей вышке. Если не получится, задействуйте штурмовиков и добейте его. Потом прыгните всеми штурмовиками к стене крепости. Солдат с автоматами и мага ведите на восток, к воротам.

Через пару ходов, когда вы уже почти подойдёте к воротам, оттуда выбегут три берсеркера, а также маг со своей собакой. Постарайтесь убить их, не задействуя штурмовиков, — они должны будут заняться охраной на башнях. И если с северо-восточной башни автоматчика смогут снять базуками, то остальными придётся заняться именно штурмовикам. Первой их целью должны стать солдаты на юго-восточной башне и южной стене, которые наверняка будут мешать вашей пехоте. Не забудьте спрыгнуть со стены после завершения операции.

Сразу же заметьте место, где стоит вражеский солдат с базукой. В следующий ход следует уничтожить его, и уж потом постепенно добить остальных. Оставшегося в живых берсеркера уничтожьте гранатами — ваши бойцы ещё не столь сильны, чтобы на равных драться с ним.

После уничтожения всех врагов обратите свое внимание на то, что находится под навесом в центре крепости. Здесь вы найдёте много интересного. Но без потерь в этой миссии вряд ли обойдётся. Лично у меня, сколько раз я ни переигрывал, по-

стоянно происходило одно и то же явление: во время вражеского хода около одного из моих бойцов появлялись два вражеских солдата и забирали его с собой. После этого один из слотов с солдатами оставался пустым.

МИССИЯ № 4 – ВОРОТА

Теперь вам предстоит провести операцию, которая займет целых три миссии. Цель её — уничтожить Пространственные Ворота, из которых войска Хаоса получают всё новые и новые подкрепления.

В этой миссии вам предстоит пробиться к воротам в подземную крепость и взорвать их. Для выполнения этого задания вам выдадут армейский танк Predator, который вооружён довольно мощной пушкой и Bolter'ом. Кроме него у вас будет возможность прихватить три отряда и мага. Обязательно возьмите разрушителей, штурмовиков — по желанию. Вооружите максимальное число солдат базуками, а также оставьте по одной свободной ячейке в ранцах для мин.

Вы начнете миссию на северо-востоке. Высадка происходит из корабля. В нем вы можете найти ящик с Heavy Plasma и минами. Прихватите пушку любым солдатом (только без базуки), мины разберите остальными.

Постарайтесь как можно быстрее занять позицию на восточной стороне холма, который находится прямо перед вашим кораблем. Бойцов с базуками расположите поближе к проходу между холмами.

На первом же ходу постарайтесь уничтожить танковой пушкой вражеского солдата с базукой на стене, иначе он может нанести повреждения вашему танку. Если не получится в первый ход, на втором постарайтесь получше.

Теперь сидите и ждите атаки отряда берсеркеров. Она последует с другой стороны холма, на котором вы расположились. Постарайтесь уничтожить сразу всех. После этого, планомерно уничтожая врагов на стене из базук и танковой пушки, ждите появления в юго-восточном углу двух берсеркеров. Вашим бойцам с дальнобойным орудием вполне хватит одного хода на то, чтобы расправиться с ними.

Вскоре к врагу подойдёт ещё подкрепление, на этот раз оно появится прямо рядом с вами. Это будут две группы по три автоматчика. Сконцентрировав весь свой огонь, вы их уничтожите без труда.

Затем последует атака приличного числа фанатиков со стороны крепости. Разобравшись с ними, ждите следующий отряд берсеркеров — он появится на юго-западе. Постарайтесь побыстрее их убить, иначе они смогут атаковать вас уже через три хода. Убив их, достреляйте всех, кого можете, на стене, а потом медленно продвигайте солдат через холмы на запад.

Спокойно займите позицию на гребне самого близкого к крепости холма и добивайте отсюда оставшихся солдат. Внутри крепости скоро появится ещё один полный отряд берсеркеров — уничтожьте его.

После этого подбегите кем-нибудь и подложите под ворота мину — они взорвутся, а миссия завершится.

МИССИЯ № 5 – В КАТАКОМБАХ

Во второй части операции вам предстоит снять силовое поле, которое защищает храм с Пространственными Воротами. Сделать это можно, только отключив генератор поля. Он находится внутри той самой крепости, ворота которой вами уже взорваны. Произвести такую сложную операцию может лишь профессионал, которым является Techmarine. Его вам придётся взять с собой. Этого парня вы должны бе-

речь как зеницу ока: потеряв его, вы проиграете миссию. Помимо этого вы сможете взять три отряда и мага (как раз того, что имеет способность Scan). Учитывая то, что бои будут проходить в закрытых помещениях, где очень эффективным становится оружие ближнего боя, вам просто необходимо взять с собой отряд штурмовиков. Солдат, которые способны нести тяжёлое вооружение, снарядите Heavy Bolter'ами и плазменными ружьями (в тактическом отряде). Techmarine'у на всякий случай дайте побольше аптечек.

Вы начинаете на востоке, перед вами находится большой зал. Вам предстоит пробиться в зал на западе и отключить генератор, находящийся на мосту над ямой. Действовать надо быстро и не рисковать жизнью Techmarine'a.

После начала миссии на вас последует долгая атака вражеских берсеркеров, которых будут поддерживать с севера и юга огнем два солдата. Разберитесь с ними (это не так сложно, как кажется) и начинайте продвигаться по большому залу, придерживаясь северной стенки.

Цель вашего путешествия — лестница на северо-западе, ведущая наверх, в генераторный зал. Продвигаясь, будьте готовы держать круговую оборону, в центре которой должны находиться маг и Techmarine. Магом постоянно сканируйте окрестности, чтобы знать расположение врагов.

Около лестницы, а также в боковом проходе на севере вы встретите ещё двух солдат. Убейте их и покопайтесь в близлежащих ящиках: сможете вооружить трёх солдат из тактического отряда более стоящим, чем автомат, оружием.

Теперь медленно, не торопясь, поднимитесь наверх. В авангарде у вас идут бойцы с Heavy Bolter'ами, далее — с плазменными ружьями и Meltagun'ом, потом все остальные. Прикрывайте движение Techmarine'a.

Поднявшись в коридор, уничтожьте охраняющих его солдат и займите здесь позицию — следующим ходом пойдёте штурмовать главный зал. Собравшись духом, вбегайте в зал и гасите охранников (что-то их мало, всего двое), при этом вам будут писать красивые речи про то, что вы нашли генератор и надо действовать быстро. Это правда. Вы должны услышать звук, характерный для появления вражеского подкрепления. Так что смело выводите техника в зал и быстрее бегите к генератору. Остальных оставьте в коридоре караулить врага. Подбежав к генератору, нажмите на ставшую доступной кнопку «Techmarine Manipulates». Её надо нажимать до тех пор, пока счетчик снизу не дойдёт до нуля, что может занять у вас три-четыре хода. Когда закончите, миссия завершится.

МИССИЯ № 6 – КОНЕЦ ОПЕРАЦИИ

Теперь, когда поле отключено, нужно завершить операцию и уничтожить Пространственные Ворота. Вам нужно пробиться в храм и, перебив охрану, взорвать Ворота. Для выполнения этого ответственного задания вы можете взять три отряда и мага. А теперь сюрприз! Наконец-то стала доступна мечта любого генерала — отряд терминаторов! Ну, теперь повоюем. Вооружите командира этого отряда пулемётом Assault Cannon и считайте, что дело сделано. Также советую взять отряд штурмовиков и разрушителей — их базуки вам пригодятся.

Вы попадаете на поле боя в северо-восточном углу. Ваша позиция очень неплоха для отстрела врагов, находящихся на вышках. Особенным вниманием бойцов с базуками осчастливьте солдата с Heavy Bolter на дальней вышке — его желательно убить на первом же ходу. Остальные бойцы пока могут отдохнуть и насладиться прекрасным видом окрестностей храма. Через пару ходов из ворот храма начнут выбегать вражеские солдаты. Выведите командира терминаторов и расстреляйте их

из пулемёта. Можете также запрыгнуть на ближнюю вышку своими штурмовиками — там они смогут провести небольшую диверсию и уничтожить назойливых культистов, бегающих вокруг, а также сэкономить ракеты своим бойцам с базуками, разобравшись с солдатами на первом этаже.

Теперь медленно выведите из укрытия своих солдат и двигайте их под прикрытие захваченной вышки. Ваши штурмовики могут заняться второй вышкой (они допрыгнут до её крыши за два захода), а остальные пусть разберутся с выбегающими солдатами. Кстати, один из них несет довольно опасную штуку — Meltagun, будьте осторожны.

Вскоре из дверей храма появятся один за другим два Pink Horror'а, но много проблем они вам не доставят. Главное — не забывайте, что они будут разделяться после смерти на Blue Horror'ов. А вообще эти твари очень боятся плазменного оружия. Кстати, при приближении к дверям храма появятся два Flash Hound'а, будьте осторожны.

Теперь, когда с внешней охраной покончено, можно потихоньку входить внутрь. Здесь вас ждут два вражеских терминатора (правда, слабо вооружённые), маг и четыре солдата. Первыми внутрь идут терминаторы во главе с сержантом-пулемётчиком, их, если понадобится, поддерживают все остальные. Убив всех, порыскайте по ящикам в храме — найдёте интересные вещи. Когда всё осмотрите, киньте в Пространственные Ворота парочку Krack Grenade — этого хватит.

МИССИЯ № 7 – НЕОБХОДИМАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Теперь отряду предстоит провести диверсию на корабле Зимрана. Командованием была получена информация, что в его терминалах хранится информация о генерале Хаоса, которая, несомненно, поможет вам одолеть его. Ваша задача — довести до терминала Techmarine'а и прикрывать его манипуляции. Действовать вам опять придётся в закрытых помещениях, как и в пятой миссии. Вообще говоря, между ними очень много сходства. Опять прихватите отряд штурмовиков, а ваших терминаторов вооружите наиболее мощным оружием ближнего боя (можно даже Lightning Claws или Громовым Набором, т. е. молотом и щитом). И не забудьте мага со Scan'ом.

Вы начинаете миссию в большом зале на северо-востоке. В этом же зале на лестницах расположились четыре пехотинца с автоматами. Выпустите терминаторов, и они скоренько с ними расправятся.

Теперь выведите солдат, поднимите их по лестницам и постройте перед дверьми. Эти двери, как, впрочем, и все остальные на корабле, открываются с помощью рычагов, так что получше изучайте стены. В следующем зале вас ждут ещё два автоматчика. Расправьтесь с ними и подойдите к следующим дверям. Вот теперь можете просканировать магом окрестности — узнаете, что в следующей комнате скрываются два солдата и пять культистов, а в небольших комнатках на юге засели ещё три солдата.

В этой ситуации стоит применить следующий приём: вы подводите своих самых эффективных стрелков к дверям и каждый ход открываете их, выстреливаете всё, что можно и в кого можно, затем, если ещё остались враги, двери закрываете. Так можете повторять очень долго, пока не убьёте хотя бы солдат. Войдите в комнату и добейте фанатиков.

Теперь постучитесь в дверь левой комнатки гранатой — враг вам её откроет, а вы его и расстреляете. Также поступите и с парой в другой комнате. Оставлять их нельзя — так вы обезопасите себя от удара в спину.

Дерните рычаг около западной двери и войдите в большой зал со рвом посередине. Зал кажется пустым, но это впечатление обманчиво — в кабинке под потолком, напротив, засел враг с автоматом. Дерните за рычаг на столбе и убейте его.

Теперь идите по обходному пути через маленькие комнатки на севере. Когда подойдёте к ним, там появятся четыре фанатика, а в комнатке под потолком ещё пять. Быстренько прикончите их. Перейдя на другую сторону рва, спокойно откройте дверь и войдите в следующий зал — здесь никого нет, а вот за следующей дверью сидят два Pink Horror'а. Убивать их лучше из автоматов и плазменных видов оружия — тратится мало патронов, да и довольно эффективно, а в рукопашной они довольно сильны.

Теперь спокойно продвигайтесь по изгибам коридоров и остановитесь только перед последним залом. Там сидят два солдата. Откройте дверь и убейте их, потом опять закройте дверь. На следующий ход вбегите в зал и ждите появления на двух больших полках под потолком десяти фанатиков. Убейте их и можете спокойно работать с терминалом.

МИССИЯ № 8 – ОСВОБОЖДЕНИЕ

Вражеские солдаты захватили одного из ваших братьев, и теперь его обязательно нужно освободить. Но он тяжёло ранен, ему нужна помощь Брата Аптекаря. Ваша задача — любой ценой провести Брата Аптекаря к пленнику. Миссия почти не отличается от предыдущей, поэтому советы по комплектации отряда такие же.

Вы начинаете в большом зале на северо-востоке и сразу можете видеть трёх солдат, один из которых вооружён Laser Cannon, — это мишень для ваших дальнобойщиков. Убить его надо в течение первого хода, иначе придётся смириться с потерей одного бойца. Если успеете, добейте и остальных. Постарайтесь также побыстрее развернуть терминаторов — скоро из небольших комнат слева появятся три берсеркера, которые смогут добраться до вас буквально за ход. Убив их, двигайтесь к дверям на юге. На ящики не обращайте внимания, в них нет ничего особенного.

Сразу врываться в следующую комнату не стоит, там находятся три солдата, один из которых вооружён Heavy Bolter, другой — Laser Cannon. Просто проведите уже знакомую комбинацию с дверьми — и никаких проблем. Около следующей двери опять задержитесь — в огромном зале за ней полно разных врагов: маг, солдат, берсеркеры. Опять же, используя двери, уничтожьте всех, кого можете, в первую очередь — мага и солдата. Потом ворвитесь в комнату терминатором-пулемётчиком и ребятами с холодным оружием — предстоит крепкая рукопашная схватка.

Помимо трёх находящихся в комнате берсеркеров вскоре в другом конце коридора появятся ещё пятеро. Вдоволь подравшись, заберитесь на пьедестал, где стоял маг, и откройте дверь в левую комнатку. Там стоит солдат, убейте его.

Теперь перед вами стоит выбор: идти в главный зал через боковой проход и сразу появиться в тылу противника или идти туда через главный вход. Второе — в лучших традициях Ultramarines, но первое гораздо надежнее, хотя и подлее. Правда, вам придётся в этом проходе сразиться с тремя тварями, вызванными к жизни жуткой магией Хаоса (один Flamer of Tzeentch, мечущий огонь, и два Pink Horror'а), но это не очень страшно. Главное — убить «огнемётчика». Сделать это лучше всего терминатором с пулемётом, потому как стреляет он далеко и Flamer не сможет вам повредить. Но если он всё-таки успел подбежать к вам, бейте его терминаторами — остальных он может просто спалить, отреагировав на их стрельбу. Теперь дело за Pink Horror'ами, а с ними вы воевать умеете. Идите по проходу и остановитесь перед дверью. В зале много врагов: два терминатора, три берсеркера, пять солдат и один до-

вольно живучий Капеллан (Chaplain). Но, используя старую шутку с дверьми, вы их довольно легко уничтожите. В первую очередь бейте терминаторов, затем солдат и под конец берсеркеров. К Капеллану вам, скорее всего, придётся спуститься, но учтите, что у него много гранат. В это время в том месте, где вы начинали задание, появится отряд фанатиков. Ваша цель — истребить их. Что касается украденного солдата, то я его так и не нашел, (может, это был глюк такой?), так что вашей целью в миссии становится простое истребление всех противников и оберегание Аптекаря.

МИССИЯ № 9 – ВТОРАЯ ПОЛОВИНА

Пришло время забрать у врага вторую часть того самого артефакта, что вы успели захватить в первой миссии. Командование готовит наступление в мир Хаоса, и эта штука обязательно понадобится, чтобы попасть туда. Вторая часть, именуемая Concordat Chaosium, находится в храме Капелланов Хаоса. Оттуда её придётся выкрасть. Сопротивление будет не очень серьёзным, но всё же возьмите три отряда, включая терминаторов и штурмовиков (они вам особенно понадобятся), а также мага с атакующим заклинанием или со Scan и Аптекаря, чтобы лечить раненых терминаторов. Кстати, начиная с этой миссии, на все подобные задания берите бойца с Laser Cannon, пригодится.

Вы начинаете миссию на востоке, в ложбинке. Перед вами находится высокий вал, внутри которого проложены укрепления противника. Первой вашей целью будет захват этих подземелий. С вашей стороны туда есть четыре входа: на севере (его защищают два солдата), на северо-западе (там засел гад с Heavy Bolter), на юго-западе (там тоже двое) и на западе (там просто дверь).

В первую очередь расстреляйте фанатиков, бегающих вокруг, а также убейте штурмовиками того солдата, что вооружён Heavy Bolter. Забегите ими в дыру, но недалеко — внутри находится приличное количество солдат (всего их здесь около семи), которые не дадут вам закрепить успех.

Теперь, медленно передвигая терминаторов и дальнобойщиков, уничтожьте охрану у остальных выходов. Штурмовики в это время отобьются от подступающих врагов. А вы бегите им на помощь!

Повоевав в туннелях, вы найдёте и три выхода на другую сторону. К тому, что защищён дверью, подведите терминаторов, на юг отправьте разрушителей, а на север штурмовиков — в пещерке с двумя трупами героев Amilus'a и Guglious'a они надут полезные для себя вещи.

Заняв позиции у выходов, оставьте северную и южную группы в покое, а центральная будет пока заниматься отстрелом вражеской живности. Благодаря любимому фокусу с дверью вы спокойно, не подвергая опасности жизни бойцов, сможете держать оборону от огромного числа фанатиков, а также более достойных «товарищей», которые будут изредка навещать вас. Ваша основная цель сейчас — дождаться атаки двух магов, Pink Horror'a, а также пристрелить солдата, который засел в небольшой башенке чуть к северо-западу от двери.

На культистов особого внимания не обращайте — они всё равно будут подкреплять свои ряды за счет невесть откуда появляющихся в башнях храма особей до тех пор, пока вы не вступите на пол храма.

Постарайтесь также прикрыть входы в подземелье с другой стороны — враг может подкрасться сзади. Так и стреляйте до выполнения вышеописанных условий.

Когда убьёте всех, кого надо, можете спокойно выйти наружу и, прокладывая путь огнемётами, вести своих бойцов к башням храма. Штурмовики могут запрыгнуть на крышу башенки, где ещё недавно сидел вражеский солдат, и оттуда нано-

сить удары уже по самому храму. Солдаты на юге должны передвигаться более аккуратно, т. к. засевшие на башне фанатики могут нанести значительный урон. Таким образом ваши терминаторы и солдаты подойдут к храму и начнут совместно со штурмовиками сверху и снизу давить врага.

Определенное сопротивление могут оказать Капелланы. Их всего трое. Двое спрятались в центральной башне, на первом этаже которой находится искомый предмет, ещё один засел примерно между северо-восточной и северо-западной башнями. Последнего вполне могут «выкурить» ваши штурмовики, другими двумя пусть лучше займутся терминаторы во главе с пулемётчиком. Один из Капелланов имеет звание Mighty Champion, а это означает, что он имеет гораздо более высокие характеристики (он, например, умудрился завалить в рукопашной одного из моих терминаторов). Но против пулемёта нет приёмов, и счастливый терминатор запишет на свой счет ещё одного убитого врага. Когда убьёте всех, миссия автоматически завершится вашей победой.

МИССИЯ № 10 – СТРАННОЕ ВЕЗЕНИЕ

Имперской разведкой на планете Barrien была обнаружена вражеская станция слежения, деятельность которой очень мешает командованию. Она расположена на руинах старой имперской крепости. Летописцы прочли записи, в которых говорится, что на этой базе раньше находилась экспериментальная засекреченная оружейная мастерская, где может быть старинное и мощное оружие. Вам предстоит уничтожить тарелку станции и всех предателей, а затем осмотреть мастерскую. Помимо ваших трёх отрядов и мага с Аптекарем вам дадут боевую машину Landspeeder, хорошо оснащенную (MultiMelta и тяжёлый огнемёт), но слабо защищённую. Учтите, что сопротивление будет очень серьёзным, к тому же у врага имеется танк.

Вы появитесь на карте в юго-восточном углу. Ваша цель — в противоположном углу между руин двух зданий, в одном из которых и находится заветный тайник. Вообще, если бы не холмик перед вами, то позицию можно было бы считать крайне невыгодной. Но что делать, надо воевать.

Сразу обратите свое внимание на танк, стоящий в окружении «ежей» и колючей проволоки чуть к северо-западу от вас. Уничтожить его на первом же ходу вполне реально, стоит лишь подлететь Landspeeder'ом на расстояние выстрела MultiMelta и пальнуть в него разочек, а также поддержать почин пулемётчиком или бойцом с Laser Cannon. Если не уничтожите, то уж точно хорошо повредите.

Кстати, у вас могут возникнуть трудности с передвижением Landspeeder'а. Подробно объясняю: Landspeeder может передвигаться минимум в клетке над землёй, а уровень курсора автоматически понижается до поверхности. Чтобы его поднять, используйте клавишу **A**, а чтобы опустить — **Z**. Но вообще управлять Landspeeder'ом довольно неудобно.

Ну да ладно, вернемся к миссии. Если вы обратите свой взор на северный край карты, то заметите бойца с базукой, которому так удобно стрелять в вас. Обрадуйте его упреждающим огнем своих дальнобойщиков, чтобы не мешал. Кроме него особое внимание сразу стоит уделить солдату с базукой около руин на западе от вас, а также терминатору с пулемётом и солдату с Laser Cannon дальше на запад. Первого вы можете убить, проведя небольшую диверсионную акцию своими штурмовиками, после чего их следует спрятать за остатки дома. Остальные ведут перестрелку с врагами и ждут атаки трёх берсеркеров со стороны руин на севере.

Обыкновенные враги будут к вам сами подходить, вы их только встречайте, работая на полную катушку всем своим вооружением. Диверсии может производить

и отряд штурмовиков, прыгая из руин в руины на своем фланге. Однако не надо безрассудства! Рано или поздно вам навстречу выйдет самый опасный враг — терминатор с пулемётом. Покажите ему, что такое MultiMelta. После этого можете смело переходить в контратаку, а вашим «бойцам невидимого фронта» — штурмовикам — придётся совершить очередную пакость: уничтожить засевшего в руины бойца с Laser Cannon до подхода основных сил. Если они справятся, то больше особенно серьёзных препятствий не будет. Разве что два терминатора, дежурящих у тарелки, да вражина с плазменным ружьём у дома с оружейной в подвале, но это небольшая помеха.

Враг будет постоянно получать подкрепления в виде отрядов фанатиков, также может появиться маг и отряд берсеркеров. Когда покончите с врагами, зайдите в подвал и пошарьте по ящикам — там лежат Laser Cannon и ручная MultiMelta. Обязательно прихватите их. Кроме того, бойцы из отряда штурмовиков, хорошо поработавшие в этой миссии, достойны получить Nova Storm Plasma Pistol и Vindicator Chain Sword, которые принадлежали когда-то тому, с кем они были похоронены в этом подземелье. Остается только подняться и выстрелом из MultiMelt'ы уничтожить тарелку.

МИССИЯ № 11 – БИТВА ВО ЛЬДАХ

Ну что же, вот и пришло время для удара по миру Хаоса — по миру Зимрана. Но проникнуть в него можно лишь через Пространственные Ворота. Одни вы уже уничтожили, но есть и ещё одни. Находятся они в наполовину замурованном в снег и лёд храме. Вашему отряду предстоит отбить Ворота, уничтожив любое вражеское присутствие. Для этой цели вам дана возможность взять три отряда, трёх «сольных» бойцов и Дредноут. Кроме терминаторов и разрушителей возьмите простой тактический отряд — вам понадобятся тяжёлые стволы (обязательно возьмите MultiMelta). Кроме того, эта миссия может стать звёздным часом мага, выучившего заклинание Machine Curse, потому что здесь вам будет противостоять вражеский Дредноут. Помимо него вы встретите много терминаторов и берсеркеров, не обойдётся также и без демонов.

Вы появитесь в юго-восточной части карты. Прямо перед вами находится холмик — ваше прикрытие на первую часть миссии. Вокруг много врагов: терминаторы, солдаты, берсеркеры и фанатики. Спокойно расстреливайте их Дредноутом — во вражеского робота вы сейчас вряд ли попадете, да и он не будет пытаться, а начнет передвижение поближе к вашей позиции.

Прижмите своих солдат к самому холмику и подпустите робота поближе, попутно ведя обстрел всей подбегающей живности, т. е. уже названных терминаторов, солдат, берсеркеров и фанатиков, а также Flash Hound. Очень важно в этот момент подвести мага на небольшой уступчик почти на самой вершине холма. Когда вражеский Дредноут подойдёт на близкое расстояние, поднимите мага и пошлите на робота заклинание Machine Curse. Результат — он полностью обездвижен и не может стрелять.

Теперь поднимите своих молодцов с тяжёлым вооружением и начните планомерный отстрел, не беспокоясь, что машина «оживёт» — заклятие довольно долго действует. Бить Дредноут нужно до полного уничтожения (на всякий случай).

Уничтожив главного врага, вы наконец можете начать контрнаступление. Особое внимание обратите на укрепления, прикрывающие входы в пещеры, ведущие к храму. Там засели довольно неприятные типы: у северного входа — с Laser Cannon, у западного — с Heavy Bolter. А поддержку им обеспечивают по одному автоматчи-

ку. И если автоматчиков вы сможете «снять» на расстоянии, то присевших гадов с тяжёлыми пушками — только с близкой дистанции.

Но пока разберитесь с выбежавшими вас встречать фанатиками (на западе) и Pink Horror'ами (на севере). Теперь аккуратно зайдите с тыла к тем двоим. Убив их, вы значительно облегчите себе жизнь. Можете спокойно войти в ледяные пещеры. Здесь вас, естественно, будут встречать. С каждой стороны вылезут по Pink Horror'у, а на севере ещё и большая группа фанатиков, но это вообще не проблема. За ними пойдут ребята посерьёзнее.

По всему подземелью от одного выхода до другого будут метаться Капеллан, Flash Hound, два Bloodletter'a и пара отрядов берсеркеров. Но использование на полную катушку терминаторов и тяжёлого вооружения принесет свои плоды, и вам останется лишь забить мага, в смятении носящегося по лестницам в храме. Ворота наши, Император!

МИССИЯ № 12 – МЕСТЬ

Перед отправкой в мир Хаоса вам предстоит исправить ещё одну оплошность имперских войск. Дело в том, что вражеские войска каким-то образом смогли нанести неожиданный удар по нашему гарнизону на одной из окраинных планет. Вам, естественно, нужно отбить бастион и отомстить за погибших товарищей, а заодно прикарманить их вооружение, ведь им оно больше не понадобится. Вам дадут Dreadnought и всё те же три отряда и трёх «сольных» бойцов. Берите всех — драка будет серьёзная. Послушайтесь совета командования и возьмите отряд штурмовиков — он вам очень пригодится.

Итак, вы находитесь на живописной планете несколько восточнее крепости. Вы сразу же сможете заметить на крышах двух солдат с Laser Cannon и одного с базукой. Тот из них, что поближе, — первая мишень ваших «прыгунов». За два захода они легко допрыгнут туда, остальное — дело техники. Можете там же их и оставить, только прижмитесь поближе к стене, не то получите заряд сверху. Остальные бойцы займут позицию снизу и отобьются от двух подряд атак вражеских берсеркеров (всего десять человек), затем, прикрываемые Дредноутом, начнут двигаться к строениям, расстреливая видимых врагов.

На огонь противника не обращайте особого внимания, главное — двигайтесь быстрее, иначе потом будет хуже. Штурмовики в это время должны разобраться с ребятами на большой крыше. Больше их пока не трогайте — их услуги понадобятся потом. Изо всех сил рвитесь к входам в цитадель, а Дредноут ведите по дороге к боксу. Паля таким образом во всё, что движется, вы наконец ворветесь в большой открытый зал.

Теперь уничтожьте внутреннюю охрану. Особое внимание обратите на большой зал, где больше всего трупов, там засели два солдата и Капеллан. Запустите туда терминатора-огнемётчика — он разберется. Главное — побыстрее завести всех внутрь. Дредноут, встретив сопротивление двух солдат в небольшом бункере, должен побыстрее пробежать мимо.

Более или менее расчистив внутренние помещения, займите позиции для серьёзного боя. Всех терминаторов оставьте внизу, около посадочной площадки, только хорошо спрячьте, особенно терминатора, для которого лучшей позицией будет небольшая ниша в стене рядом с проходом с посадочной площадки в коридор с лестницей наверх и дверью в главный зал. Дальнобойщиков в сопровождении солдат отправьте наверх, где расчистите от вражеских бойцов позицию для прицельной стрельбы в ту сторону, откуда недавно пришли вы.

Рано или поздно произойдёт высадка вражеского подкрепления, да ещё какого: пять терминаторов, шесть берсеркеров, десять фанатиков, Капеллан и Pink Horror. К тому же на вершине горы на северо-востоке появится солдат с Laser Cannon. Ещё один такой же появится на вершине горы чуть южнее от дороги, а на противоположной горке — солдат с Heavy Bolter, да ещё и маг в маленькой ложбинке в южной части карты.

Теперь отстреливайтесь солдатами, а терминаторами постарайтесь, не высовываясь, убить мага и солдат в бункере, мимо которого бежал Дредноут. Главное — не показывайте пулемётчика.

Теперь ждите врага. Первыми появятся берсеркеры и терминаторы. Если бы не пулемётчик, они бы легко проломили вашу оборону. Постарайтесь сначала убить всех терминаторов, затем берсеркеров. За ними прибегут все остальные. Особым вниманием одарите Капеллана.

Уничтожив всех атакующих, постарайтесь снять солдата с Heavy Bolter'ом с ближайшей горки — так вы очень облегчите задачу вашим штурмовикам. Затем солдатами хорошенько прочешите все закоулки на базе. Теперь, когда осталось лишь два парня с Laser Cannon, настал их черёд действовать. Вы уж не беспокойтесь, эти ребята так просто не сдадутся, а будут судорожно, но точно стрелять во всё, что движется.

Сначала займитесь солдатом на северо-восточной горке — туда ваши бойцы допрыгнут в два захода. Убить его в рукопашной не составит большого труда. Теперь, если остались ходы, прыгайте штурмовать горку на юге, если нет, то двигайтесь перебежками. Наконец, добежав до врага, зайдите к нему со спины и врежьте по его рогатой башке.

Теперь можете исследовать тайник, расположенный за креслом в главном зале. Там лежит оборудование для терминаторов, а также пять костюмов на случай, если вы кого-то из них потеряли. Кстати, в ящиках вы сможете найти ещё много боеприпасов для их оружия.

МИССИЯ № 13 – НА ЧУЖОЙ ТЕРРИТОРИИ

И вот вы наконец перенеслись в мир Хаоса. Да, после того прекрасного пейзажа, который вы видели в предыдущей миссии, он покажется вам просто адом. В сущности, так оно и есть. Да ещё эти стоны... Прямо как в Diablo, ничего не скажешь. Для того чтобы попасть к Зимрану, вам нужно отыскать Ворота Хаоса (в честь которых и названа игра), а информация о них находится в компьютерной карте в храме волшебников Тзинча. Вам придётся отыскать проход к карте, убив всех волшебников. На подступах к компьютеру вас будет ждать очень неприятный сюрприз — огромный демон Lord of Change, которого вам тоже придётся убить (поэтому возьмите MultiMelta). Обязательно возьмите на бой штурмовиков, мага со способностью Scan, а пару терминаторов вооружите Громовым Набором, т. к. часто придётся вступать в рукопашную схватку.

Итак, вы начинаете миссию перед ступенями храма. Сразу же расстреляйте автоматчиками находящихся перед вами фанатиков, терминаторов пустите по лестнице, но не до самого конца. Они должны подняться на следующий ход, чтобы побольше пострелять по охранникам. Их роль играют четыре солдата, находящиеся в этом «холле», к ним на помощь прибежит из левого прохода ещё один. Покончив с ними, отправьте в правое крыло здания терминатора-огнемётчика (как самого бесполезного из стреляющих терминаторов) — убить солдата с MeltaGun. Скорее всего, он хорошенько повредит на нём броню, но самого не убьёт.

В это время заведите в здание остальных. Если будет нужно, подлечите огнемётчика Аптекарем. Теперь спуститесь вниз по лестнице — здесь вас встретят пять культистов, что вообще не проблема. Спустив всех вниз, двигайтесь в левое крыло. За ещё одной лестницей, в двух «уголках», засели четыре солдата, один из которых вооружён Heavy Bolter (слева), и все переведены в режим Overwatch. Придётся их выманить.

Появитесь из-за угла таким образом, чтобы вас не заметил солдат с Heavy Bolter, потом, выдержав обстрел солдата, немного отойдите. В течение вражеского хода вам придётся вытерпеть несколько взрывов гранат, зато у врага не останется времени, чтобы расстрелять вас во время вашего хода. Убейте их.

Теперь выстройте солдат в линию, а одного отправьте в следующую комнату. Когда он туда зайдёт, появятся два отряда фанатиков, два Flamer'a of Tzeentch и один Pink Horror. Выманите их на свою оборону и расстреляйте. Теперь войдите вовнутрь и ведите солдат к лестнице. Наверху вас ждут пять солдат (один с MeltaGun) и маг. Главное — разделаться с солдатом с Melt'ой и магом (он очень крутой). Затем добейте остальных.

Подбегите к мертвому магу и заберите у него красный ключ. Вернитесь в главный зал на первом этаже. Отсюда ваш путь лежит в правое крыло (дверь открывается рычагом). У лестницы вас ждут два солдата, а внутри большой комнаты — ещё один маг. Зайти в комнату вы сможете только с запада, где можно открыть дверь с помощью рычага. Убив мага внутри, возьмите синий ключ. Выйдите из комнаты и поднимитесь по ближайшей лестнице наверх, на второй этаж правого крыла. Здесь с помощью красного ключа вы сможете открыть дверь, которую охранял солдат с MeltaGun. Открыв её, войдите в небольшой зал, в котором появятся пять культистов, и убейте их.

Далее вас ждет лабиринт, в котором носятся два Pink Horror'a. Кроме того, вступив на его пол, вы активизируете отряд солдат за углом в конце коридора. Разобравшись с этими врагами, двигайтесь дальше.

Когда повернете за первый поворот, за следующим углом появится отряд берсеркеров, а чуть дальше — маг. Заманите их в засаду и убейте.

Теперь двигайте вперед солдат с тяжёлым оружием, пулемётчика, огнемётчика и одного терминатора с наиболее целой бронёй. Когда подойдёте к лестнице в большой зал, в его дальнем углу появятся пять фанатиков. Убейте их огнемётчиком.

Теперь продвиньтесь ещё дальше. Около двери в зал с компьютером появится огромный Lord of Change. По сути это — демонический танк. Его вам придётся обстрелять из тяжёлого оружия и пулемёта, но с первого хода вы его, скорее всего, не убьёте. Поэтому прикройте своих дальнобойщиков тем самым терминатором с лучшей бронёй. Lord Of Change умеет вызывать Flamestorm, только с гораздо более значительным радиусом поражения. Но чтобы сделать это, ему придётся подойти к вам поближе. Выдержав его атаку, дайте ещё один залп из тяжёлых орудий и постарайтесь добить из пулемёта, иначе на следующий ход можете не досчитаться пары простых солдат. Когда вы всё же убьёте этого гада, откроется дверь к вашей главной цели — карте. Для того чтобы закончить миссию, вам просто нужно подвести одного из солдат к компьютеру. Теперь мы знаем расположение Ворот Хаоса.

МИССИЯ № 14 – ЛОГОВО ДЕМОНОВ

Пришло время расправиться с главным приспешником Зимрана и предводителем демонов Mailokh'ом Bloodtherster'ом. К тому же в его покоях, как вы узнали в предыдущей миссии, находятся Ворота Хаоса — единственный путь на базу Зимра-

на. Вам предстоит уничтожить всех демонов и солдат Хаоса, а также открыть Ворота. Сделать это может только Капеллан с помощью Concordat Chaosium. Этого бойца вам придётся прихватить с собой и охранять от врага. Стоит также отметить, что на миссию вам выдадут БМП Rhino, а у врага будет танк. И ещё: обязательно возьмите с собой штурмовиков и одну MultiMelt'у.

Вы начинаете на северо-востоке, прикрытые небольшим бугорком. Внимательно изучив карту, вы увидите, что ворота находятся в дальней части храма, подступы к самому строению защищаются шестью вышками, а по бокам расставлены четыре бункера. Но вам пока не до них, нужно сначала отбиться от нападающих берсеркеров и всяких магических «друзей», которые так и норовят вас покусать и избить. Вам придётся пережить атаку девяти берсеркеров, Bloodletter'а и двух Flash Hound'ов. Теперь постарайтесь уничтожить танк, подпустив его на дальность выстрела из MultiMelta. Попробуйте захватить штурмовиками самый северный бункер — там сидят два солдата. Вскоре за храмом появится вражеское подкрепление — четыре отряда берсеркеров. Бежать им далеко, так что вы можете спокойно «упрыгать» обратно. Вам предстоит грандиозная разборка с берсеркерами и четырьмя Bloodlet-ter'ами из охраны дворца Mailokh'а. Однако вы можете несколько приостановить приближение врага, хорошенько постреляв из тяжёлого огнемёта по земле перед вами. Покончив с ними, передвиньте солдат к ближайшему мосту, а штурмовиками уничтожьте всех в единственном бункере около храма. Про БМП можете забыть — он всё равно не сможет выбраться из угла из-за кольев.

Навстречу вашим основным войскам выйдут пять терминаторов, но с помощью пулемётчика и «тяжёлой артиллерии» вы с ними разделаетесь без проблем. Штурмовиками и терминаторами захватите вышки. Там помимо простых солдат сидят бойцы с базукой и с Heavy Bolter, но в рукопашной их оружие окажется бессильным и они погибнут от рук ваших бойцов.

Теперь, на время забыв о бункерах на юге, подведите к залу с крестом посередине своих ребят с серьёзным оружием и Аптекаря для пулемётчика — вам предстоит сразиться с Mailokh'ом. Он появится, когда вы подниметесь на последнюю ступень верхней лестницы.

Mailokh — огромный демон с топором и хлыстом, представляет собой нечто схожее с Lord of Change из предыдущей миссии (правда, этого убить легче). Дав ему ход, вы таким образом обеспечите себе почти стопроцентную точность попадания. Вам должно хватить по одному выстрелу из Multimelta и Laser Cannon, а также пары очередей из пулемёта. Теперь, когда Mailokh мертв, открылась дверь в комнату с Воротами Хаоса, а на её пороге появятся три Bloodletter'а и Капеллан, но после здоровенного демона это покажется вам отдыхом.

Осталось лишь разобраться с солдатами в бункерах. Там их четверо. В правом — два простых солдата, в левом — один простой, а другой вооружён Laser Cannon. Последнего постарайтесь снять либо из аналогичной штуки, либо штурмовиками, а остальных задавите терминаторами. Справившись со всеми, просто подбегите Капелланом к Воротам Хаоса.

МИССИЯ № 15 – СМЕРТЬ ЗИМРАНУ

Ну, вот и конец, к которому вы так долго шли. Осталась одна, последняя миссия, но она сложнее всех остальных, взятых вместе. Враг будет превосходить вас многократно, особенно вначале. Но что поделать, надо любой ценой предотвратить распространение Хаоса по Вселенной и уничтожить Зимрана. Сам Капитан Крюгер пойдёт с вами в этот последний бой. А кроме него вам будут доступны три отряда и

по одному «сольному» бойцу всех остальных видов. Обязательно возьмите штурмовиков и мага с заклинанием Speed, а также хорошенько вооружите всех, кого можно, дальнобойными пушками (уж хотя бы одна Laser Cannon или базука должна быть) и патронами к ним. Крюгеру дайте побольше аптечек, чтоб не помер во время боя — ему надо дожить до победы. Итак, вы появляетесь на этом огромном архипелаге островков, затерянных где-то в космосе на самом востоке. Вам предстоит пройти всю карту и достичь противоположного конца, где вас поджидает главный гад игры. Но вашей первой задачей станет захват крепости на том острове, где вы сейчас находитесь. Сначала отстреляйте всех, кого видите, затем начните засылать диверсантов. Вашими основными целями пока являются два солдата с Heavy Bolter'ами, засевшие в разных концах стены, но не стоит оставлять в живых и остальных — они просто закидают гранатами ваши основные войска.

Прыгая таким образом с этажа на этаж, вы заметите, что на втором засели четыре терминатора (один с огнемётом, будьте осторожны). Внизу к вам навстречу выбегут три Pink Horror'а и два солдата. Разделавшись с ними, забегите вовнутрь. В это время вы будете постоянно слышать звуки появляющегося вражеского подкрепления. И действительно, появится много, очень много солдат, берсеркеров. Будут и Bloodletter'ы (штук пять), и один Flamer of Tzeentch.

Вам остается только одно: быстро убив спустившихся терминаторов, занять позицию с двух сторон от двери и перевести своих солдат в режим Overwatch, чтобы они сами стреляли по вбегающим врагам. Для большей эффективноси можете расстрелять из огнемёта весь пол перед выходом.

Ваших солдат с серьёзным вооружением можете отправить наверх, на второй этаж, где они с балконов смогут отстреливать приближающихся врагов. Но будьте осторожны: на ближайшем к вам северо-восточном островке сидит солдат с Heavy Bolter, а на небольшом островке неподалеку (тот, к которому не перекинуты мосты) — боец с базукой; правда, первого вы можете аккуратно снять снайперским выстрелом. Когда отобьёте все атаки и расчистите все близлежащие территории, можете аккуратно выйти наружу. Дайте поработать вашим штурмовикам — пусть они займутся солдатом с базукой на островке.

Теперь, используя свое преимущество в дальности стрельбы (Laser Cannon и базука стреляют дальше, чем Heavy Bolter), уничтожьте трёх солдат с этими штуками: одного на острове с логовом Зимрана, двух других — на маленьких островках к югу и к северу от него. Разобравшись с ними, уничтожьте солдата с MultiMelta.

А теперь — самое главное: во время этих операций ни в коем случае не становитесь на островок, от которого ведет единственная дорожка к логову Зимрана. Если вы сделаете это, то получите неприятный сюрприз в виде пяти терминаторов и пяти солдат. К этому моменту нужно хорошенько подготовиться, подведя всех терминаторов и солдат, ускорить магом пулемётчика, а затем кем-нибудь забежать на остров и, когда враги появятся, открыть по ним огонь. Важно уничтожить максимальное число врагов за первый ход. Но без потерь у вас здесь, скорее всего, не обойдётся. Главное — не потерять пулемётчика и солдат, которые смогли бы нести тяжёлое вооружение.

Ну, теперь самое время, собравшись с силами, наступать на главную цитадель врага. Убив гуляющих здесь солдат, войдите в главный зал. Тут вас ждет ещё один сюрприз — прячущиеся за тремя дверьми враги. И лишь уничтожив их, вы сможете сразиться с самим Зимраном. Удачи вам в этом бою!

Овчинников Андрей

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

РАЗРАБОТЧИК **SBG**
ИЗДАТЕЛЬ **«БУКА»**
ВЫХОД **декабрь 1998г.**
ЖАНР **юмористический квест**
ТРЕБОВАНИЯ **P-133, 32Mb**

ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★☆
РЕЙТИНГ **8.9**

Всем любителям юмористических квестов настоятельно рекомендуется.

Давным-давно через солнечную систему пролетал огромный космический корабль пришельцев. По неизвестным причинам он потерпел аварию недалеко от планеты Земля. Выжили только те, кто мирно спал в состоянии анабиоза. С тех самых пор у Земли появился искусственный спутник — Луна.

В 1917 году с крейсера «Аврора» был сделан выстрел по Зимнему дворцу. Пьяные матросы немного промахнулись и попали в Луну. Инопланетные формы жизни проснулись...

Голова профессора Фурманова:

Инструкция по спасению галактик.

Место действия: д. Гадюкино — пупь Земли.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Возвращается Василий Иванович из отпуска:

— Ну как, Петька, все нормально?

— Нормально, Василий Иванович, да только вот ваша лошадь сдохла!

— Как же она сдохла?!

— Конюшня сгорела — вот и сдохла.

— От чего сгорела-то?

— Да Фурманов проходил, окурок бросил, она и сгорела.

— Какой окурок? Он же не курит?!

— Тут закуришь, когда знамя полка сперли!

Знамя действительно пропало во время последней пьянки, и ваша задача — как можно быстрее найти его. Действие начинается в доме Петьки.

Хотя здесь и приводится полное прохождение, не поленитесь понажимать на все, что движется, — получите кучу удовольствия, некоторые шутки поистине великолепны.

Итак, приступим к игре. Откройте шкаф у правой стены, там на самом дне лежит надувной матрасик, возьмите его. Видите ключ на дне аквариума? Но сейчас не до него — нужно опохмелиться после вчерашнего. Прямо из аквариума... Подбирайте ключ с пола и кукушку со сломанных часов. Теперь идите в другую комнату, там с помощью Василия Ивановича (его фотография — меню в чемодане на крышке) снимите подкову, которая висит над дверью; пригодится, мало ли кого подковать придется. Ключом из аквариума откройте большой сундук и вытащите оттуда инструкцию по сборке пулеметов. В чемодане (inventory) соедините подкову с кукушкой на проволоке, должен получиться замечательный электромагнит. Осталось только электричество подключить. В доме всё — теперь шагом марш на улицу.

А не пойти ли нам к Анке? Пойти! Два раза направо — и вы у ее дома, заходите (путешествовать в игре можно двумя способами: по дорогам и по карте, что в чемодане). Хорошо у нее в доме! Забирайте со стола детали, меха, которые у печки, а потом поговорите с хозяйкой дома. Когда договоритесь о встрече в бане, загляните в чемодан и соберите из деталей... пулемет. Собирали, судя по всему, по памяти, поэтому что-то здесь не то. Теперь попробуйте по инструкции. Ага, отличная мясорубка! Не забудьте надуть матрасик, используя меха. Все дороги ведут к Фурманову. Вперед. У его дома есть колодец, а похмелье еще не прошло — надо набрать воды. Покрутите ворот, ВИЧ'ем (Василием Ивановичем) хватайте ведро. Сперва командиру нужно напиться. Чтобы забрать с собой ведро, вытащите из полена топор и без труда перерубите веревку. Теперь в дом хозяина топора — политрука Фурманова.

Поговорите с Фурмановым. Ну и зануда! Забирайте весла и талон с плаката «А ты записался в Красную Армию?». На выход. Ничего не забыли? Нужно проверить. Вернитесь в дом — увидите, что Фурманов как-то подозрительно себя ведет. Ладно, сомнения прочь, идем отовариваться в местном магазине. Пока не ушли, порубите весла на щепки топором, они как дрова полезнее будут.

Алкашу, что подпирает хлев, сообщите о спирте, который привезли в военторг. После его исчезновения вашему взору предстанет огромный замок на двери, за ней жалобно мычит корова пасечника. Заходите в магазин. У продавщицы выпросите классиков марксизма-ленинизма и семена заморской пальмы. Когда Петька попросит попить что-нибудь, продавщица потребует талон с подписью Фурманова. Если так хочет — дайте ей талон, взамен получите баночку «Спрайта». Притворитесь грамотным и почитайте книжку. Вот это да! А шприц там откуда?

Семена можно посадить на грядку, что сразу за магазином, но росток чахлый какой-то (пальмы, говорят, парным молоком поливать надо). Будем искать.

На карте есть место, обозначенное знаком «перекресток», — нам туда. Поговорите с Павликом Морозовым; оказывается, его отряд нашел странную зеленую баночку у магазина и сейчас несет ее на исследование к Фурманову. Предложите ему свою помощь и после поменяйтесь баночками. Теперь вы — счастливый обладатель баночки спирта. Самое время походить по болотам (на карте — знак «болото»). Если пешком, то это два раза влево от перекрестка. После долгой беседы с матросом-дезертиром вы узнаете, что ему в жизни ничего не надо, кроме одного — крепкого табачка. На грядке — зеленая поросль, это и есть табак. Но есть здесь еще один любитель затянуться. Это ворона, постоянно ворующая драгоценные листья. Ваша задача — спасти табак от вороны. Напугайте ее надувной куклой. Усталый матрос засыпает, и Петька спокойно срывает кустик с грядки. Идем на пасеку.

Перед вами местная знаменитость — дед Кузьмич, старый алкоголик и пчеловод. Поговорите с ним. Во-первых, пчелы помогают от ревматизма, во-вторых, Кузьмич видел инопланетян, в-третьих, он истосковался по крепкой махорочке. В чемодане

вы увидите, что листья табака уже совсем высохли. Измельчите их в мясорубке; должна получиться отличная махорка. Дайте ее деду, он затянется и попросит (вот наглый!) попить чего-нибудь, спиртику, например. Не жадничайте, дайте ему синюю баночку. В качестве благодарности он «разрешит» взять пчел. Забрать их можно шприцем: засовываете его в улей, и готово. Когда возьмете, не забудьте проверить карманы ватника пасечника. Там вы найдете бумажку с шифром. Наш путь лежит на свалку.

Дерево, провода, патрон — с этим надо что-то делать. Идите в тупик к трансформатору. Там поднимите 3 рубильника и ВИЧ'ем соедините провода. Результат не заставил себя ждать: Василия Ивановича хорошо тряхнуло, а вся свалка взлетела на воздух. Возвращайтесь на помойку и попробуйте открыть сейф при помощи шифра. У Петьки ума не хватит, но дайте бумажку Василию Ивановичу, и он разберется, лишь позвольте ему сделать это. Сейф открыт, возьмите оттуда маленький ключик. Судя по всему, он от хлева, что у магазина. Видите патрон на рельсе? Чтобы взять его, нужно еще раз пустить ток по проводам, только сначала подсоедините подкову-магнит к двум обрывкам проволоки, они торчат из дерева прямо над сейфом. Учите физику, и тогда все получится!

Если идти от перекрестка направо, то через экран увидите пень с веточкой. Срубите веточку топором и продолжайте путь направо. Выйдите в чистое поле. Из одного стога виднеются чьи-то пятки. А что будет, если пощекотать их прутиком? Правильно — охапка сена. После тяжелой работы можно и в клубе отдохнуть. Заходите, там как раз идет лекция. Вам придется наслушаться бредовых идей лектора, прежде чем два человека, сидящие рядом с вами, начнут от скуки играть в «русскую рулетку». Побеседуйте с ними и возьмите револьвер. Когда появиться возможность стрелять, попадите в лампочку у сцены. Лекция закончена, а револьвер достается вам в качестве подарка от благодарных слушателей. Зарядите его.

Пора применить ключ из сейфа. По карте идите к магазину и там примените ключ на замке, тогда войдете в хлев. Истощенная корова Кузьмича вот-вот концы от голода отдаст. Будьте милосердным, дайте ей сена.

Хорошее питание — хороший удой, особенно если за дело берутся настоящие мужчины. ВИЧ, например. Забирайте останки коровы (шкуру) и идите в огород проверить грядку. Следуя инструкции, полейте росток пальмы молоком. Ей нужно время, чтобы вырасти, прогуляйтесь пока куда-нибудь. Когда вернетесь, пальма уже дойдет до кондиции. Метким выстрелом из нагана сбейте два кокоса. Подберите их и идите к печке, которая стоит рядом с журавлем. В ней лежит кусочек порвавшейся куклы. Василий Иванович будет единственным, кто отважится засунуть руку в темную печь. Похоже на волосы, точнее, на парик.

По пути зайдем в баньку, она недалеко — по дороге слева. В двери есть маленькая такая замочная скважина. Загляните в нее. Отдыхают, расслабляются анархисты! Зададим им жару. Напустите через замочную скважину в баню пчел. Пара секунд — и помещение свободно. Растопите печку обломками весел, только откройте топку. Разжечь огонь может ВИЧ при помощи своего любимого револьвера. Пора приглашать Анку париться. Долго уговаривать ее не придется, но есть одна загвоздка: с Василием Ивановичем мыться она наотрез отказывается. Поэтому, когда придете в баню, придется Петьке наврать, что газ не выключен. В конце концов вы заберете одежду Анки.

Кусочки мозаики собраны, идем к мосту, который соединяет берега белых и красных. Парик перекрашиваем при помощи краски у плаката и в кустах переодеваемся. Все, можно идти к белым.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

— *Василий Иванович, Анка к белым ползет!*

— *Не стреляй, Петька! Это наше бактериологическое оружие!*

Итак, благодаря маскировке Василий Иванович и Петька оказались в глубоком тылу врага, на заднем дворе публичного дома под названием «Три Персика». Чтобы пробраться внутрь незамеченными, воспользуйтесь водосточной трубой.

С этого момента вам предстоит играть Анкой. ВИЧ даст ей специальное задание: узнать, где беляки прячут красное знамя, и вытащить ВИЧ'а с Петькой из лагеря белых целыми и невредимыми. Как только Анка выйдет из своей комнаты, вернитесь туда и возьмите красную косметичку у трюмо. Откройте ее, внутри обнаружите косметический набор. Теперь нужно осмотреть место высадки — туалет. Это в стиле Василия Ивановича и Петьки — оставить после себя разгром. Подберите стиральный порошок у раковины. Идите вправо по коридору, пока не увидите дверь с табличкой «фото». Это фотолаборатория для интимных фотографий. Здесь Анка должна взять цилиндр с гвоздика, парик и бескозырку с вешалки, маску с фотоаппарата. Пока все. Выходите в главный зал.

Тут можно побеседовать с фотомоделями, они, правда, ничего толкового не скажут. Возьмите гипсовое весло у статуи. Поговорите с фотографом (он в тельняшке) и подскажите идею фотографии с надувным бегемотом. Мадам в черном кресле окажется менее разговорчивой, поэтому просто возьмите перо со стола и идите к Мадден (девушка у бара). У нее сейчас выдалась свободная минутка, она хочет выпить чего-нибудь горячительного. В баре ничего нет, кроме фирменного напитка, но этот коктейль стоит 50 р. Денег у вас нет, попробуем заработать. Хорошие клиенты обычно проводят время в ресторане, идем туда (это вниз по лестнице и направо).

Какой мужчина этот поручик Качковский! Поговорите с ним немного. Спустя три часа... Поручик оказался в бедственном положении. Воспользуйтесь этим и обыщите карманы, ведь там просто обязан лежать незаполненный чек. Лежит. Из настенной аптечки возьмите пластырь и снотворное. После этого собственноручно заполните чек при помощи пера. Возвращайтесь в ресторан.

Со столика капитана Расторгуеффа возьмите несколько кусочков сахара, веслом подцепите треуголку, висящую на кактусе. Поговорите с барменом, он даст вам дротики для игры в дартс. Играть совсем не обязательно, все равно Анка попадает точно в десятку. Поговорите с батюшкой, грехи он вам не отпустит, но пригласит зайти в его келью. После содержательного разговора заберите с собой вентиль с бочкового крана. Наверное, мадам не будет против того, что Анка на время покинет бордель. Выходите на улицу и идите влево за фонтан, пока не увидите банк. Заходите.

Клерк очень неуважительно отнесся к вашей персоне, поэтому не стоит давать ему фальшивый чек. Видите муравьев, которые ползут по полу? Если вы бросите кусочек сахара в аппарат для проверки чеков, то муравьи поползут на сладкое, и машинка уже потеряет свою точность. Вручайте клерку чек и получайте свои честно заработанные 100 рублей. Деньги стоит потратить как можно скорее. Идите в оружейную лавку «Ганс и Сыновья». При входе сидит хиппи, который иногда приторговывает мощным оружием и наркотиками. Он даст вам бесплатный совет: некоторых людей можно запросто обдурить, заменив наркотик какой-нибудь порошковой дрянью. А еще он может поменять пулемет на настоящую человеческую голову для своей коллекции.

В оружейном магазине продаются только сачки для ловли рыбы, покупайте его за 30 рублей и идите к фонтану на центральной площади. В нем плавает отколовша-

12 Зак. 169

яся голова какого-то партийного деятеля, подцепите ее сачком. Довольно похожа на настоящую. Вот только наложить макияж, нацепить усы... это уже больше похоже на Василия Ивановича. Для полного сходства не хватает только папахи.

Оставшихся денег вполне хватит, чтобы заплатить за фирменный коктейль. Поэтому возвращайтесь в бордель-салон, идите на второй этаж к бармену и отдайте ему 50 рублей. В напиток добавьте снотворного и отдайте Мадлен. После такой дозы Мадлен уже будет не в состоянии что-либо делать, поэтому предупредите мадам (вдруг вам разрешат обслужить генерала, следовательно, выпытать у него военную тайну). Анку пошлют в номер люкс. А там...

Мавр Степан протирает стаканы, свечи горят — все готово к приходу генерала, вот только ванна не наполнена. Приделайте вентиль и включите воду. Поговорите со Степаном, он расскажет, что генерал уже ушел, т. к. не дождался Мадлен, но найти его можно в подвале (это маленькая дверца при входе). После этого он даст вам ключи. Откройте дверь и поговорите с китайцем, он вас не пустит, потребует пропуск. Пропуска у Анки нет, поэтому возвращайтесь в люкс. «Ой, бегемотик! Какая прелесть, у меня в детстве был такой же!» — «Застрял, да? А дротиком не хочешь?» Ну вот, бегемотик готов, можно брать. Дырку заклеиваете пластырем, а потом спокойно надуваете. Отдайте животное фотографу, он даст Анке вспышку. Идите в студию и приделайте вспышку к фотоаппарату. Теперь можно пригласить Петьку и Василия Ивановича позировать. В результате вы получите фотографию Василия Ивановича в образе Николая Второго. Кстати, они очень похожи. Кто знает...

В комнате Анки предложите ВИЧ'у померить все головные уборы, но свою папаху он поменяет только на треуголку Наполеона. Берите папаху с трюмо и надевайте на гипсовую голову. Как живой получился, если не присматриваться. Зайдите еще раз в подвал к китайцу, он предложит Анке на выбор: найти пропуск или сбегать вместо него на почту и получить посылку с героином. Анка выберет почту.

Когда дойдете до нее, отдайте клерку квитанцию Вой-Дуя, по ней вы получите подозрительно легкий ящик. Несите его законному владельцу (по пути поменяйте у хиппи голову Чапая на пулемет). Вместо того чтобы спокойно пропустить Анку, старик раскричится на нее (ящик-то пустой), будет нехорошие слова говорить и требовать вернуть содержимое бандероли обратно. Ко всему прочему за моральный ущерб кучу денег попросит. Что делать? Китаец ни разу не видел настоящий героин. Можно воспользоваться этим и насыпать в ящик стирального порошка, если Дуй его попробует, то никаких дополнительных денег уже не понадобится. Заходите в подвал-курильню, предлагайте свой героин и... путь открыт. Достаточно и половины дозы, от нее даже у китайцев глаза широко открываются.

Путь свободен, можно пройти в курильню, там как раз нужный генерал отдыхает. Поболтайте с ним, используйте весь свой шарм, всю невинность и ласково так спросите: «А где находится штаб белых?» Он, конечно, с радостью расскажет вам и про знамя, и про штаб, который находится в стане большевиков, лишь докажите свою любовь к монархии и к Николаю Второму лично. Для этого предъявите фотографию Чапая Второго, что лежит у Анки в кармане. Дело сделано, сверхсекретное задание выполнено. Можно идти к Василию Ивановичу, доложить об успехе операции. Чапаев вооружается пулеметом и с боем вырывается из борделя, захватывает свою папаху и оказывается за городом. Верный Петька всегда рядом.

Сперва немного побалуйтесь пулеметом — расстреляйте бутылки и заберите зеленое бутылочное горлышко. Теперь идите в дом на горе. В сарае навалена куча вещей, половина из них не пригодна к употреблению. Петьке понадобятся только штопор на ящике и ведро под роялем. Штопором вытащите пробку из бочки и набе-

рите в ведро керосина. Рядом с домом стоит старый самолет, который вроде еще пригоден к полетам; идите к нему. Самолет, конечно, не ахти, но если заправить его, то он долетит до родных красных берегов. Открутите крышку бензобака и вставьте туда горлышко от бутылки вместо воронки. Заливайте керосин. Техника, как всегда, подкачала; слава Богу, хоть головы у Чапая и Петьки крепкие — выдержали падение. По карте идите на станцию, вдруг попадете на поезд в деревню Гадюкино? С поездом я, конечно, переборщил, но на перроне лежит забытый мешок сахара, а в кассе есть бабушка, которая расскажет вам все, только постучите в окошко.

Если посмотреть на карту, то можно заметить посреди поля какой-то значок, он рядом с кругами. Это подземный переход через реку, идите туда. У перехода сидит друг кришнаит и усердно медитирует, а в руках у него весло, как раз такое, какое нужно. Заговорите с ним (не обойдется, конечно, без приглашений в храм на лекции), но кришнаит все-таки скажет, что ему нужны четки, чтобы полностью уйти в астрал. Одно непонятно — почему он не продал вам книжки?! После приятной беседы обратите внимание на переход: сразу за Петькой в левом верхнем углу видны красные кирпичи, один вроде немного шатается. Попросите Василия Ивановича выбить его. Теперь в церковь, что на горе. Довольно мрачно внутри: пентаграмма, кресты непонятные. Рядом с красной шторой есть дырка в стене, туда идеально входит кирпич из перехода. Так и есть! Кнопка. Что она открывает, вы увидите. Теперь на кладбище, в склеп и по туннелю до конца. Батюшки! Вернее, батюшка собственной персоной. Так вот где он под пытками исповедовал людей! Василий Иванович крепко пригвоздил его к доскам, поэтому ему больше не принести вреда человечеству. Вытащите из доски волшебный меч и возвращайтесь в церковь.

В пентаграмму вписана козлиная голова, раскрытая пасть которой по форме совпадает с контуром меча, так засовывайте его туда. Одно неосторожное движение, и открылась могила, в которой лежит мертвец в красных четках, призрак вырвался на свободу, поп нашел покой в Аду. Когда выйдете из церкви, подберите меч, четки и сразу идите к переходу.

Открыв астрал для кришнаита при помощи четок, вы получите второе весло. Можно плыть, вот только куда? Идите на берег реки. К мосткам привязана лодка, до упора нагруженная мешками с сахаром; кажется, брось туда еще песчинку, и лодка затонет. Бросайте целый мешок. Сахар растает, лодка всплывет. Веревка легко перерубается мечом. Осталось приделать весла — и вперед, к штабу белых.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Через расположение белых едет телега, на ней крестьянка.
Белые задерживают. Крестьянка объясняет, что едет в соседнее село.
Пропустили. Телега прибывает в расположение красных и подъезжает к штабу.
Навстречу выходит Фурманов. Крестьянка снимает косынку.
— Петька! — восхищенно кричит Фурманов. — Ай да замаскировался!
— Я-то что, — скромно говорит Петька, — распрягите Василия Ивановича!

Так, через реку перебрались удачно, бегом к загадочному дому. Войдя в дом, узнаете ужасную тайну: Фурманов — замаскированный инопланетянин! Когда два пришельца покинут дом, Василий Иванович с Петькой зайдут внутрь. Пусть ВИЧ запомнит карту на столе, а потом подвинет лампу на камине. Дерните ручку, и в камине откроется потайной вход. Заходите туда.

Куда еще мог вести этот ход, как не в дом Фурманова. А вот и хозяин на пороге. К сожалению, погоня не увенчалась успехом, и Петька спускается в каменный колодец. Идите по туннелю, пока не окажетесь в космическом корабле. Недолгий по-

лет на Луну — и ВИЧ оказывается в логове акул галактического империализма. У трапа — толпа разъяренных инопланетян, времени мало. Что делать?

Заходите в рубку управления и понажимайте все кнопки на пульте. Откуда-то сверху опустится полка с молоточком. Берите его и разбивайте «стеклышко», которое находится у двери. Сработает аварийная сигнализация, будет надут специальный трап. По нему вы сможете спокойно выйти из корабля.

Итак, вы в центральном зале главного космического корабля. Прятаться совсем не обязательно, все равно здесь ходит куча клонов и вас не узнают. Идите по левой дорожке, на развилке еще раз налево и посмотрите в окно. Там происходит процесс превращения инопланетян в людей. Но нам дальше, по прямой, второй вход — музей. Забирайте банку с головой настоящего Фурманова, и на выход. Первый поворот направо — бар. Ба! Знакомые всё лица. И сюда пробрались друзья-анархисты. Переговорите с барменом. Ваша задача заключается в том, чтобы отправить его спросить насчет жучиного сока. Тогда Петька сможет «одолжить» грязную тряпку для протирания бокалов и пульт дистанционного управления. Переключите канал телевизора — прилетит глаз-охранник. Наши девушки нравятся?! За это и молотком можно схлопотать. Ударьте его по темечку и вытащите батарейку. В баре больше делать нечего, теперь шагайте все время вправо, пока не попадете в лабораторию. Все заняты работой и, конечно, не заметят пропажи маленькой пробирки с зеленым веществом. Аккуратно берите ее и... Не буду пересказывать весь разговор с лже-Фурмановым. Когда закончите, дайте Василию Ивановичу ту самую злосчастную пробирку. Вот роли и поменялись. Фурманов крепко связан, но, оказывается, он успел привести в действие механизм самоуничтожения. Чтобы его дезактивировать, нажмите любую из красных кнопок на стене. Все, что останется после бедного Фурманова, — это пластиковая карточка персонального доступа в секретные комнаты. При помощи подъемника вы попадаете в центральный зал. Нужно еще раз зайти в лабораторию. Это по правой дорожке. Прикола ради нажмите красную кнопку на ванне. После этого возьмите пустую бутылку. А сейчас приступим к работе со сканирующей машиной, она в центре комнаты. Потяните за рычаг, и «дверца откроется». На подставку пристройте голову Фурманова — процесс пошел. Голова расскажет предысторию и историю, потом сообщит, что все можно исправить при помощи машины времени. Идите в центральный зал и используйте карточку Фурманова на пульте управления подъемником. Так вы попадете к машине времени, но вот незадача — она сломана, точнее, не хватает батарейки (как раз той, которая лежит у вас в кармане). Отдайте технику батарейку и тряпку, после чего он попросит вас прогуляться, пока главный компьютерщик не отладит ее. Можно сразу подняться наверх, но компьютерщик разговаривать с вами не станет, а потребует чего-нибудь выпить. Подберите пустую бутылку за машиной времени и в баре обменяйте стеклотару на полную бутылку Пеп Си++. Отдайте ее программисту. Для настройки машины времени требуется точная дата и место прибытия. Их знает только один человек — Фурманов. Спросите у его головы про дату. 1 октября 1917 года. Как раз в этот день через деревню Гадюкино шел состав, нагруженный снарядами для «Авроры». Что ж, бегом к машине времени.

Говорите программисту дату — попадете на легендарный состав. Там Василием Ивановичем снимите таблички и поменяйте их местами. Теперь «Аврора» выстрелит по Зимнему холостым, и инопланетяне никогда не проснутся.

Неужели!? Он самый — КОНЕЦ.

Алан Берновский

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС

РАЗРАБОТЧИК	**Vanderlust Interactive**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	**Логрус**
ИЗДАТЕЛЬ	**«Новый Диск»**
ВЫХОД	**сентябрь 1998 г.**
ЖАНР	**детский обучающий квест**
ТРЕБОВАНИЯ	**486-DX2 66, 16Mb**

ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
РЕЙТИНГ	**7.8**

**Хороший детский квест,
особенно для любителей первой части**

Итак, что же можно сказать о второй части этого замечательного детского квеста? Только хорошее. Напомню, что предыдущая игра называлась «Розовая пантера: право на риск» и отличалась хорошим качеством перевода, ненавязчивым юмором, а также возможностью увлекательного обучения прямо во время игры. Все эти достоинства в полном составе перекочевали во вторую часть, претерпев незначительные изменения.

Так, например, за обучение теперь отвечает «Магическая Книга знаний». Она поведает нам о культуре, обычаях и достопримечательностях тех мест, куда неумолимая сюжетная линия забросит Розового Любителя Острых Ощущений. Не забыта в продолжении и ещё одна хорошая традиция — обилие хорошей музыки на любой вкус.

Хотя, чтобы не грешить против истины, признаюсь, что песен всего пять, зато действительно на любой вкус — тут вам и рок, и джаз, и блюз... Пара слов об управлении: сложнее оно не стало. **Пробел** помогает сократить заставки между уровнями и слишком длинные диалоги, курсорные клавиши (**Влево**, **Вправо**, **Вверх**, **Вниз**) дают возможность переместиться на одну игровую сцену назад или вперёд. А в меню «Справка» вы сможете найти ответ на интересующий вопрос. «Книгой знаний» пользоваться не сложнее, чем обычной книжкой: в ней пять разделов, по числу стран, в которых предстоит побывать Пантере. Щёлкнув на названии страны, вы попадёте на титульный лист, где содержатся всевозможные сведения. Чтобы перейти к другим разделам, достаточно щёлкнуть на одной из пяти закладок сбоку книги. Вот, собственно, и все премудрости, которые необходимо усвоить до начала игры. Переходим непосредственно к приключениям!

Да-да, всемирно известный Розовый Сыщик опять не может обойтись без нашей помощи. Что же на этот раз произошло? Да ничего особенного: просто один маленький, но слишком умный мальчик, увлёкшийся практической магией, случайно превратил свою подружку в большого зелёного монстра! А так всё в порядке... Ну а Пантера, как всегда, попал в самый центр событий. Ничего не подозревая, ходил он

по домам, продавал книги и набрёл как раз на тот дом, где произошло достопамятное превращение. Само собой, что Пантера прежде всего сыщик. Пусть даже и в отпуске... Поговорив с горе-волшебником, он выясняет, что превратить монстра обратно в девочку можно только одним способом: проникнув в дом угрюмого (а возможно, даже и злого) мага Черносмита и выкрав оттуда его магическое пособие по превращениям. Руководствуясь пособием, маленький волшебник составит рецепт колдовского зелья, способного разрушить чары. Такие вот дела...

Ну вы же знаете Пантеру — страшновато, конечно, что и говорить, но девочку надо выручать. Тем более, что она уже и не хочет снова стать нормальной девочкой. А хочет стать бессмертной, волшебно-русалочной принцессой-ниндзя. Итак, расследование начинается...

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Особняк профессора Ван дер Зуба. Ну и достаётся же Пантере! Игра ещё только началась, а сыщик уже успел получить по голове. Ну ничего, через минуту-другую он придёт в себя и захочет освежиться. Однако дворецкий его в ванную не пустит. Что делать, привыкай, сыщик, к людской жадности! Надо где-то раздобыть денег, дать на чай этому крохобору. Выйдите в холл (стрелка направо), войдите в левую дверь. Хотя там и двери-то никакой нет — одна занавеска висит... Щёлкните мышкой на картине справа. А вот и сама хозяйка дома. Да, выглядит она явно не блестяще... Тем не менее, прочтя Пантере мораль о том, как нехорошо отрывать занятых людей от дела, она всё же даст ему на чай несколько монет. Чего нам, собственно, и было нужно. Не спешите возвращаться к дворецкому — зайдите в другую комнату, справа. Поговорите с обладателем голливудской улыбки и оригинальной причёски. Поднимите то, что он уронит — пригодится. Ради интереса можете поговорить с другими обитателями комнаты, хотя практической пользы от этого уже не будет.

Возвращайтесь к дворецкому и отдайте ему деньги. Зайдите в ванную, откройте шкаф и возьмите «держатель улыбки». Ещё можно нажать на кабинке туалета, тогда Пантера туда зайдёт и... займётся тем, что делают все нормальные люди в кабинке туалета. Но в последний момент застесняется. И правильно. Не при людях же! Выйдите из ванной комнаты и откройте дальнюю дверь при помощи шпильки, которую вы подобрали в гостиной. Теперь всё ясно — зелёный монстр и мальчишка-волшебник Пантере, к сожалению, не приснились...

Можете щёлкнуть на листке, лежащем на столе, чтобы послушать о тяжкой доле магов вообще и Черносмита в частности. Юный любитель магии пояснит Пантере, что спасти девочку можно, достав все необходимые компоненты для приготовления магического зелья, а также магическую книгу превращений. Как ни крути, а надо отправляться в гости к профессору-чернокнижнику. Так что жмите на окно и — вперёд!

Дом Черносмита. После знакомства с ручной Чёрной Дырой заберите магическую книгу и быстрее жмите на дверь! Помните, маг отсутствует только один час! Кажется... Вроде бы... Как же так?! Зловещая тень нависла над порогом — профессор вернулся раньше времени! Похоже, Розовый Любитель Загадок влип. И на этот раз основательно... Провалившись в Чёрную Дыру, выбирайте местом прибытия Сибирь. Там Пантере предстоит найти первый компонент магического зелья.

Сибирь. Кого только не встретишь в Сибири... Многие туда попадают. Вот и клоун из московского цирка тоже очутился здесь, правда, по своей воле. Выслушайте грустную историю и отдайте ему «держатель улыбки». Первейшее дело для Розово-

го Сыщика — помогать всем, кто в этом нуждается. Однако в помощи нуждается не только клоун... Щёлкните мышкой на проруби — Пантера наберёт воздуху и заглянет под воду. Ого! Мамонт, миллионы лет проторчавший в ледяной толще! Это как раз то, что нужно, идеально подходит по описанию для первого компонента зелья. Надеюсь, никто не собирается его варить? Ну что ж... Осталась только одна пустяковая проблема — достать его оттуда. И разморозить... Так что не теряем времени — идём направо, попутно прихватив бурдюк с молоком, который уронил олень. Вот мы и в таёжном поселении. И первый его обитатель, мягко скажем, не рад Пантере. Это сторожевой медведь. Ладно, не пугайте Самого Храброго Сыщика, а подойдите лучше к бабусе, мирно стригущей ногти. Если бы Пантере перед этим приключением честно признались, сколько гадости ему придётся таскать в своём кармане, он, скорее всего, сбежал бы! Или взял бы напрокат грузовик побольше. В общем, захватите пару бабусиных ногтей — пригодятся...

Выслушайте её рассказ — ага, олень, стало быть, беглый и домой возвращаться не хочет? Разберёмся. Возьмите лежащую рядом с юртой спутниковую антенну и заходите внутрь. Поговорив с девочкой Чуки, возьмите кастрюлю с водой, а затем подогрейте над плитой бурдюк с молоком. Выходите из юрты — будем помогать девочке. Сначала щёлкните на снежном сугробе — Пантера прыгнет в него, оставив отпечаток. Вылейте туда воду из кастрюли и заберите получившуюся ледяную фигуру. Напоите сторожевого медведя (звучит-то как, а?) тёплым молоком, бросив ему бурдюк. А когда он заснёт, поднимитесь на самую крышу его берлоги и установите там ледяную фигуру, затем поставьте на неё антенну — вот дело и сделано! Заходите к Чуки — теперь она настолько увлечена мультфильмами, что не будет против, если Пантера позаимствует парочку видеокассет.

Вернитесь к замёрзшему озеру и используйте ноготь бабушки на свисающих с края скалы сосульках. М-да... Бабушке стоило бы всерьёз подумать о карьере супергероя. С такими-то ногтями... Однако образовавшаяся лестница из сосулек пока никуда не ведёт. Поэтому воспользуемся Чёрной Дырой как телепортатором (просто достаньте её и щёлкните где-нибудь рядом с Пантерой) и переместимся на берег Мёртвого моря.

Берег Мёртвого моря. Возьмите кусок соли на берегу и сразу обратно — пока нам здесь ничего не нужно. Тем более, что Пантера нечаянно раздавил чьи-то солнечные очки... А вон и их хозяин плывёт. Скорее назад...

Сибирь. Олень опять прискакал и явно издевается над Пантерой. Ну ничего, сейчас посмотрим, кто тут остроумнее... Достаньте кусок соли и дайте её оленю. Ага, нравится? А теперь заберите кусок. Олень настолько увлёкся, что даже не заметил исчезновения лакомства. Отсюда вывод — теперь мы знаем, как вернуть оленя бабушке Тунге. Идите в посёлок и отдайте ей соль. Всё в порядке, блудный олень вернулся к хозяйке, а нам надо... Ого-го! Оказывается, здесь ещё и землетрясения случаются... В общем, надо опять перемещаться к морю. Заберите с земли частицу метеорита и возвращайтесь на берег.

Берег Мёртвого моря. Возьмите с покрывала пинцет и зайдите в пещеру справа. Темновато тут... Достаньте метеорит и положите его на уступ... Вот теперь совсем другое дело — хоть дискотеку устраивай! Поинтересуйтесь, чем это тут занимается парень с газовой горелкой. Пытается отыскать какую-нибудь древность? Отлично! Пантера ему в этом поможет. Отдайте ему пинцет и заберите обратно, когда юный археолог убежит хвастаться находкой.

Захватите с собой его очки и выходите из пещеры. На берегу моря отдайте очки купальщику, достаньте пинцет и щёлкните на камне слева. Кто бы мог подумать,

оказывается, Мёртвое море на самом деле совсем не Мёртвое — в нём живут себе спокойно грибки, один из которых Пантере как раз пригодится. Положив грибок в карман, поговорите (а точнее, покричите) со страусом на том берегу. Ему необходимо перебраться на эту сторону, однако даже Самый Розовый Сыщик не в состоянии осушить целое море. Зато Черносмит — в состоянии. Вы про него ещё не забыли? Если да, то он сейчас напомнит Пантере о своём существовании — море вдруг высохло! Ладно уж, удивляться будем потом, а сейчас щёлкните страуса... нет, не в том смысле... мышкой... Он мигом примчится на этот берег. Возьмите страусиное яйцо. И послушайте заодно песню на тему «всё, что вы хотели знать о страусах, но боялись спросить». Всё, наша миссия на тёплом берегу Мёртвого моря закончена, пора возвращаться в холодную Сибирь.

Сибирь. Но не совсем... Почему не совсем? Да потому, что ледяная стена, закрывавшая вход в крысиное царство, рухнула от недавнего землетрясения, и теперь Пантере предстоит туда спуститься. А это уже вроде как Сибирь... а вроде как и нет... Получается, это уже под Сибирью. Нет уж, чтобы не запутаться, скажем лучше так:

Сибирь: логово крысиного короля. Вот это уже ближе к истине. Итак, заходим в пещеру. Сыщика там встретят два привратника и предложат ответить на пару вопросов. Возможно, вы знаете ответ, а может, и нет. А Пантера рискует. Так что лучше послушайте подсказки: в ответ на вопрос, кто является переносчиком страшной болезни — тифа, щёлкайте на вошь. На следующий вопрос, кто самый страшный враг крыс, жмите на старичка, то есть отвечайте: «Возраст». Вот крысы и пустили вас в своё логово. Стоит поговорить с его обитателями. Начнём, пожалуй, с самой крутой на вид крысы. Она стоит левее всех. После разговора с ней, выяснив, что люди и их ядерные испытания являются причиной всего этого безобразия, заведите разговор с барменом. Как же здесь все любят загадывать загадки... Вот опять. На первый вопрос отвечайте не задумываясь, жмите на крысу.

В награду Пантера получит крыс-бургер (о том, из чего он сделан, лучше не думать), а также новую песню, в которой крысы на все лады расхваливают сами себя. После песни вы станете свидетелем небольших крысиных разборок. Возьмите кнопку, которой одна крыса пришпилила другую, и подойдите к доске, перекинутой через камень. Положите на неё крыс-бургер (только с правой стороны!) и затем пришпильте его кнопкой.

И скорее прыгайте на другой конец доски! Одна из крыс позарится на угощение и прыгнет на доску, переправив таким способом Пантеру наверх, ко входу в логово самого Крысиного Короля. А вот и сам «его величество». Доделав зарядку, он поведает вам о проблемах своего королевства: сам король ведёт здоровый образ жизни и хочет, чтобы все его подданные были такими же здоровыми, как и он. А крыс не так-то просто заставить делать зарядку каждый день...

В общем, говорить он будет достаточно долго, но главное, что у Пантеры есть как раз то, что нужно — это видеокассета с записью спортивных упражнений Джейн Фонды! Отдайте её королю и выбирайтесь наверх.

Сибирь. Просто Сибирь... Вот так сюрприз! У мамонта оттаял хобот. Однако Пантере от этого не легче — что толку от хобота, когда... э-э-э... остальной мамонт закован в лёд? Ладно, поможем Самому Самостоятельному Сыщику — возьмите страусиное яйцо и запихните его мамонту в хобот. Ужасающе чихнув, тот вырвется из ледяного плена, и Пантере останется только забрать его с собой. «Невозможно», — скажут некоторые скептики, и будут правы. Но ведь у нас мультипликационная компьютерная игра, так? Здесь возможно всё, даже то, чего быть не может. Поэто-

му перепрыгните на другой берег (пользуясь только большими льдинами) и уверенно жмите на мамонта. Пантера засунет его в свой необъятный карман, а клоун ему поможет. Всё, больше сыщика в Сибири ничто не задерживает, а поэтому доставайте Чёрную Дыру и перемещайтесь в особняк Ван дер Зуба.

Особняк профессора Ван дер Зуба. Скорее обрадуйте юного волшебника своими трофеями, отдав ему сперва грибок, а затем мамонта. Хорошо, что мамонта никто варить не собирался, а требовался только его смех. Никогда не пробовали рассмешить мамонта?

Однако девочке-монстру это удалось. Правда, слегка специфическим способом, больше подходящим для какого-нибудь фильма ужасов... Итак, все необходимые компоненты на месте — юный маг произнёс заклинание и... О чудо! Вместо зелёного монстра мы видим самую натуральную бессмертно-русалочную принцессу-ниндзя! Но, видимо, сегодня несчастливый день для Пантеры — новоявленная принцесса была так голодна, что съела отравленное яблоко! Пантера, надо исправлять положение. Срочно необходимы ингредиенты для нового снадобья, которое вернёт принцессу к жизни. Каждая минута на счету, доставайте Чёрную Дыру и отправляйтесь в путь!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Новые приключения — новые страны. На этот раз Пантере придётся выбирать между островом Борнео и Кенией. Начнём с Борнео.

Шхуна у острова Борнео. Рыбаки на шхуне очень голодны. Это видно невооружённым взглядом. Как же им помочь, ведь вокруг нет ничего съестного? Прыгайте в воду, захватив с собой пустой мешок. Щёлкнув по днищу корабля, отковырните с него несколько съедобных ракушек — вот и обед для голодных рыбаков! Но там, глубже, ещё кто-то есть... Да, замечательное общество! Самая ядовитая в мире змея, раненая акула и мурена. Поговорив со змеёй, заберите её при помощи мешка. С муреной можно пообщаться, щёлкнув на одном из растений. Затем поговорите с раненой акулой.

Ей потребуется ваша помощь — ну, это будет совсем не трудно. Вернитесь на корабль и предложите рыбакам пообедать супом из ракушек. Они будут очень рады свалившемуся с неба... или, точнее, приплывшему из океана обеду и не будут против, если Пантера позаимствует у них акульи плавники. Заберите их и возвращайтесь к акуле. Используйте на ней плавники, и Пантера во мгновение ока превратится в Великого Розового Целителя.

Вот и всё, акула здорова! Только как бы это не обернулось бедой для сыщика... Нет, ничего подобного, совсем наоборот — океанская хищница даже поможет Пантере добраться до острова. И не один раз... Воспользуемся её помощью и переберёмся на остров.

Остров Дракона. Повернув направо и нажав на указатель, вы станете свидетелем драмы животного мира: здоровая и очень голодная драконша собирается напасть на маленького, ни в чём не повинного кабана. Пантера и на этот раз на высоте: достаньте из кармана мешок со змеёй и примените его на драконше. Она моментально исчезнет... А кабан даст Пантере бутерброд с ветчиной. Послушав песню о драконах, возвращайтесь на берег и переправляйтесь на другой остров.

Джунгли острова Борнео. Сворачивайте в глубину острова, на этот раз налево. Каждый обитатель джунглей подробно расскажет вам о себе. Выслушав всё это, щёлкните на дереве с дуплом. Там явно кто-то есть. И этот кто-то наверняка птица, а точнее, птицы-носороги, попавшие в ловушку. И для того, чтобы им помочь, потре-

буется в очередной раз воспользоваться Чёрной Дырой как телепортатором. Переносимся в Кению!

Кения. Ну и шляпа же этот экскурсовод! Взял и сломал рычаг управления на воздушном шаре. Теперь туристам на нём далеко не улететь. Придётся помочь... Идите налево и подберите клюв птицы-носорога. Поболтав со своим африканским родственником (в смысле, конечно, родственником Пантеры), достаньте с дерева экзотический плод и идите дальше налево, в масайскую деревню.

Один из тамошних жителей собрался устроить праздник, а на стол подать нечего (надо же, такие разные народы, а проблемы везде одинаковые). Чтобы ему помочь, Пантере надо будет вернуться к самому началу своего путешествия — особняку профессора Ван дер Зуба. Так что доставайте из кармана уже слегка запылившуюся Чёрную Дыру, и в путь!

Особняк профессора Ван дер Зуба. Направляйтесь прямо в зал, где ужинают претенденты на коллекцию зубов знаменитостей. Напомню, это в холле, слева, как раз напротив комнаты с камином. Позаимствуйте сухое печенье из вазы, стоящей в углублении в стене. И... возвращайтесь в джунгли. Да, хорошо, когда у тебя есть знакомая Чёрная Дыра...

Джунгли острова Борнео. Возвращайтесь на шхуну. А вы думали, легко быть сыщиком? Да ещё мультипликационным?

Шхуна у острова Борнео. Прыгайте в воду и предложите голодной мурене чёрствое печенье. Да уж... Кто же мог предположить что оно настолько чёрствое... Несчастная мурена лишилась зуба (видимо, одного из последних), а Пантере как раз он-то и нужен. Забирайте этот самый зуб и возвращайтесь в джунгли.

Бунгли острова Джорне... Тьфу ты... Ну джунгли, джунгли, конечно... А я-то думал, почему же всё-таки Пантера розовый. Теперь понимаю. Так вот помотаешься туда-сюда, и не только порозоветь — позеленеть можно. Ладно, не будем отвлекаться. Выманить из дупла птиц-носорогов сыщику поможет клюв их бывшего родственника. Достаньте его и используйте на дупле. Птицы разлетятся кто куда, а одна примостится рядышком, на ветке. Вроде бы невысоко, но Пантере до неё не достать. Ну что ж, если Пантера не достаёт до носорога, пусть... Достаньте экзотический фрукт и примените его на птице... Пусть носорог летит к Пантере!

Так и произошло — попалась птичка. А борнейские кочевники настолько рады сыщику и тому, что он для них сделал, что хотели бы отметить это памятной татуировкой. Подарите им зуб мурены — он как раз подходит для такого дела. В благодарность за это один из кочевников даст Пантере украшение в виде кольца. Или кольцо в виде украшения... Ага, начинаем потихоньку розоветь... А самой голодной представительнице племени отдайте бутерброд с ветчиной. Но взамен она вам ничего не даст. Змечаете, сколько в игре голодных персонажей? Всё в духе времени... Ну что ж, кочевники укочевали, птицы разлетелись — здесь нам больше делать нечего, перемещаемся в Кению.

Кения. Бедные туристы вместе с экскурсоводом так и сидят в воздушном шаре. Отдайте им кольцо кочевника, оно запросто заменит сломанный рычаг. А с полученной взамен бутылкой шампанского придётся... Что, уже знаете? Угадали, опять придётся тащиться в особняк профессора Ван дер Зуба.

Особняк. Обменяйте у Пола Печеньи (это такой зеленоватой наружности дядя, сидит за столом слева, с самого краю) бутылку шампанского на кусок печени. И сразу же прыгайте в телепортатор — предстоит очередная прогулка. Обратно, в Кению.

Кения. Идите в масайскую деревню и отдайте кусок печени масаю, тому самому, который праздник хотел устроить. Взамен получите то, за чем сыщик прибыл в эти

края. То есть молитву человека с красным лицом. Это один из ингредиентов зелья! Возвращаемся в особняк.

Особняк. Отдайте ингредиент маленькому волшебнику. Теперь бы ещё отыскать хранилище человеческой души... Хотя подождите... Ведь птица-носорог, по поверью борнейских кочевников, как раз и есть хранилище человеческой души! Ну вот и завершающий ингредиент найден — отдайте птицу волшебнику и приготовьтесь лицезреть таинство колдовства... нет, что-то у начинающего мага не ладится. Достаньте поднос с фруктами и насыпьте немного в котёл. Ого-го... Опять этот дилетант всё напутал! Девочка по имени Виолетта ожила, но превратилась в кого-то совершенно непонятного. Похоже, что расхлёбывать всё это будет опять наш Розовый Любитель Приключений...

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Отправляйтесь вслед за улетевшей девочкой в зал, где все с нетерпением ждут представления коллекции зубов знаменитостей. Только хозяин дома закончит говорить и все начнут любоваться коллекцией, как девочка-чудовище появится прямо из стола и зависнет в воздухе! Пока гости приходят в себя от такого зрелища, воспользуйтесь обстановкой и возьмите со стула фотоаппарат. А потом дважды покопайтесь в сумочке на столе. Да-а... Если бы Пантера не стал сыщиком, боюсь, что из него получился бы отличный карманник.

Пока сыщик занимался воровством чужих вещей, ситуация начала потихоньку проясняться. Оказывается, колдовство маленького мага перепутало между собой две сущности — Виолетты и... Ехидны! Да-да, той самой, из древнегреческих мифов, в которых сказано, что она внучка самого Посейдона, а ещё — что у неё голова прелестной нимфы, а тело змеи.

Неудивительно, что Виолетта так плохо выглядит... Что же, теперь хоть ясно, как можно спасти Виолетту — надо отправляться не куда-нибудь, а на Олимп и попросить Зевса вернуть девочке человеческий облик. Так что доставайте Чёрную Дыру и отправляйтесь в путь!

Олимп. Поговорите со всеми богами и дождитесь появления Посейдона. Всё понятно — помочь Пантере может только Афина, а её проглотил Зевс. А Посейдон даже подсказать сыщику ничего не захотел, ушёл и трезубец забыл. Он забыл — Пантера возьмёт. Не впервой... Однако никто так и не захотел помочь сыщику поговорить с Зевсом. Тогда прибегнем к подкупу... Отдайте флакон с духами Афродите. Получилось! Зевс прилетел на запах духов. Теперь надо как-то освободить Афину из головы громовержца.

Воспользуйтесь для этого трезубцем Посейдона. И не бойтесь за Зевса — он же царь богов. Час от часу не легче — как только Пантера рассказал, куда исчезла Ехидна, его сразу же обвинили во всех грехах! И теперь сыщик должен пройти два испытания, чтобы остаться в живых. Вдоволь натренировавшись вместе с Аполлоном (где-то я его видел), отправляйтесь на первое испытание (крылатый конь Пегас вас подвезёт). В нём Пантере предстоит избавиться от двух горгон, не пролив при этом ни капли крови...

Пещера горгон. Они не такие уж и глупые, эти горгоны. Если просто попытаться использовать зеркальце, одна из них сразу же предупредит другую об опасности. Так что сделаем похитрее. Воспользуйтесь подносом с остатками греческого салата. Одна из горгон не удержится от искушения пообедать и, случайно взглянув в вогнутую крышку, тут же окаменеет. После чего другая, нимало не обеспокоенная судьбой своей сестры, начнёт спокойно уплетать салат. А зря. Бдительность терять ни-

когда не надо. А теперь Пантера может спокойно применить зеркальце. Вот и всё — дело сделано, так что сыщик может теперь гордо именовать себя Великим Розовым... Обманщиком. Ладно, пусть даже хитростью, но первое испытание пройдено, осталось только захватить с собой доказательства. Достаньте фотоаппарат и сделайте снимок Пантеры на фоне окаменевших горгон. После чего можете смело возвращаться к олимпийцам.

Олимп. Продемонстрируйте фотокарточку Зевсу и всем остальным, чтобы никто не усомнился в подлинности слов Пантеры. Теперь пришла пора второго испытания — на сообразительность. Я, конечно, ничуть не сомневаюсь в знаниях Пантеры, но всё-таки, на всякий случай, напишу ответы на вопросы.

Итак, волосы Медузы были превращены Афиной в змей. Желая стать покровителями Афин, Посейдон и Афина предложили грекам каждый свой дар: Афина — оливковое дерево, а Посейдон — источник. Победила Афина, оно и понятно, кушать-то хочется всегда, а вода — вот она, под боком. Целое Средиземное море, пей, сколько пожелаешь. Правда, опреснять воду тогда ещё не умели... Зато из оливок можно делать массу полезных вещей, например, масло... Ладно, не будем отвлекаться, впереди ещё один вопрос — кто отец Афины, Аполлона, Гермеса и других олимпийцев и героев?

Тут, я думаю, вы и сами догадаетесь: конечно, это Зевс — царь богов. Вот и всё, Пантера выдержал все испытания, и теперь, может быть, боги захотят помочь ему? Ну наконец-то Посейдон согласился отправиться с Пантерой. Тем более что Ехидна — его внучка. Доставайте Чёрную Дыру и возвращайтесь в особняк в компании бессмертного олимпийца. Стоп-стоп-стоп! Тут я заметил одну маленькую неувязочку, о которой стоит упомянуть.

Дело в том, что прыгали-то в Чёрную Дыру Пантера и Посейдон, и в особняк тоже прибыли вдвоём, а летел только один Розовый Сыщик. Может быть, это и мелочь, однако в хорошей игре каждая мелочь должна быть учтена.

Особняк профессора Ван дер Зуба. Здесь уже практически конец игры, и события будут развиваться сами, без нашего участия. Поэтому воспользуемся моментом и просто понаблюдаем за развязкой. Итак, Посейдон попытался призвать Ехидну к порядку, однако ничего из этого не вышло. Потом ему на выручку пришёл маленький волшебник-самоучка. И тоже ничего не смог поделать.

И тут на сцене появляется — кто бы вы думали? — профессор Черносмит собственной персоной! Оказывается, не такой уж он и страшный и вовсе не злой. Просто он, как любой человек, не любит, когда без спросу берут его вещи. А теперь он за несколько секунд отделил Виолетту от Ехидны.

Вот что значит настоящий волшебник! Всё в очередной раз закончится благополучно, коллекция зубов достанется тем, кто больше всего в ней нуждался — доктору и его жене, которую он сам сконструировал. Маленький волшебник теперь станет учеником Черносмита. А Пантера заберёт свою книгу и пойдёт дальше — навстречу новым приключениям...

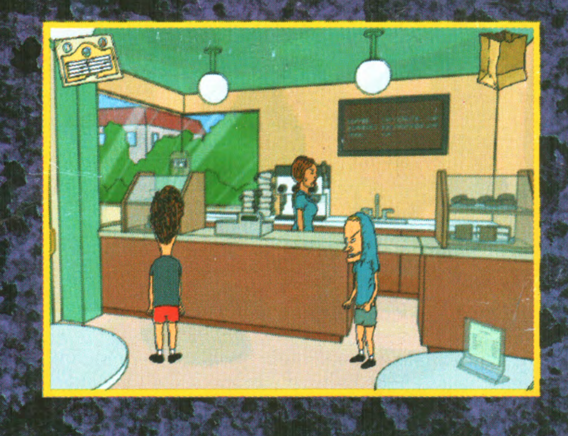
За время производства игры ни одного зверя не пострадало.

Любое совпадение героев игры с реальными животными, птицами, рыбами, драконами, колдунами и розовыми пантерами является чистой случайностью.

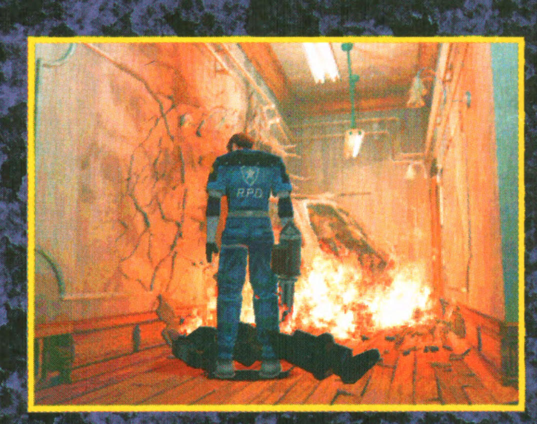
За возможные превращения, могущие произойти в результате неправильной эксплуатации Магической Книги и колдовского зелья, автор статьи ответственности не несёт.

Степан Комиссаров


UNPAUSED
PAUSED




100
50


RPD







